**GRÁTIS!!** Mais **8 fichas** Game Boy **com dicas** para **você**!

# Nintendo® WORLD

CONRAD EDITORA

40
Dez/2001
R$ 4,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR



**Só aqui!!**
Detonados
**GameCube**
**Luigi's** Mansion
&
**Star Wars:**
Rogue Squadron II

**GBA**
Alucinante
**Wario** Land **4**
Golden **Sun**
**X-** Men
Bomberman

*A Magia de*

## Harry Potter

todo o poder do bruxo no **GBA** e **GBC**! E em português!

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

*Estratégia em 10 páginas*

## ZELDA

**Oracle Of Ages** GBC

ISSN 1516-1892
9 771516 189008 00040

Eles estão loucos para
sair e brincar com você.




Garoto
Peso Líquido/Neto: 150g
Garoto
LOONEY TUNES
Personalidades
Garoto
A caixa de bombons recheada de brincadeiras.
LOONEY TUNES, personagens, nomes e todos os elementos relacionados são marcas e © de Warner Bros.
W/Brasil

# EDITORIAL



Chegamos felizes ao final de mais um ano! 2001 ficará registrado na história dos videogames como o ano do grandioso sucesso do Game Boy Advance e do lançamento do GameCube, que juntos abriram as portas da nova geração de consoles. E para fechar com chave de ouro surgiu o menino bruxo Harry Potter, que já fez e aconteceu nos livros e no cinema, acabou de ganhar dois jogos desafiadores para Game Boy e é o merecedor da nossa capa. E você ainda vai ver muito do que vem por aí: Harry promete estender seu sucesso por anos seguidos em todas as partes. Duvida?
Nesta quadragésima edição (uau!), temos Luigi's Mansion, o primeiro detonado para o Cube. Tem também Star Wars, que foi considerado por nossa equipe o melhor do GameCube nos quesitos gráficos e som (até agora!). Você confere a análise e as primeiras fases em nossa matéria de quatro páginas. E para jogar nas férias, Zelda: Oracle of Ages, detonado e explicadinho, com direito a todos os mapas do jogo. A seção Reviews pega fogo e só dá GBA: Wario Land 4, Golden Sun, X-Men e Bomberman Tournament. Só jogão!
Veja também o resultado da promoção "Crie um Slogan para a Nintendo World!" e saiba se você é o rabu..., ou melhor, o sortudo ganhador do GameCube. É isso aí! Nos vemos aqui no ano que vem!

*Ronny Marinoto*



# ÍNDICE

Nintendo World
Número 40 — Dezembro/2001



## Entenda o critério de avaliação da NW

**Gráficos**
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

**Jogabilidade**
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

**Som**
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

**Diversão**
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

**Replay**
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Temos certeza que você entendeu!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216 (das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br


Natal no BIG é + divertido!
Condições super especiais de pagamento para os produtos Nintendo
GAME BOY ADVANCE
ÁRTICO
ÍNDIGO
GLACIAL
FÚCSIA
De R$ 399,00 por R$ 299,00*
NINTENDO 64
R$ 189,00
TONY HAWK'S PRO SKATER II
R$ 179,00
MARIO PARTY 3
R$ 199,00
POKÉMON STADIUM II
R$ 169,00
PAPER MARIO
GAME BOY COLOR
R$ 99,00
CORRIDA MALUCA
R$ 99,00
PICA-PAU RACING
R$ 119,00
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
R$ 99,00
007 O MUNDO NÃO É O BASTANTE
GAME BOY ADVANCE
R$ 149,00
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
R$ 149,00
X-MEN IMPÉRIO DE APOCALYPSE
R$ 139,00
MARIO KART SUPER CIRCUIT
R$ 149,00
SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL
R$ 149,00
SPIDER-MAN A AMEAÇA DE MYSTERIO
Hipermercado BIG
Campeão de preços baixos
Nintendo
CONFIRA TODAS AS NOVIDADES DA NINTENDO NO BIG!
Fotos ilustrativas. A disponibilidade dos produtos depende do estoque de cada loja.
TM ®, Game Boy Advance, Game Boy Color e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2001 Nintendo
*Promoção válida até 31/12/2001 ou enquanto durar o estoque de Game Boy ® Advance na loja.

# N-MAIL

É Natal, é Natal... o espírito do Papai Noel tomou conta da redação
ano, as festas, os presentes e toda aquela alegria contagiante. Apro
nos dado nessas 40 edições! Um feliz ano novo para você de

## SUAS CARTAS EM NÚMEROS



Mais de **200** e-mails perguntando da data de lançamento do GameCube no Brasil

Mais de **200** e-mails perguntando o preço do GameCube no Brasil

**42** e-mails de ganhadores da camiseta Nintendo World, perguntando por que ainda não haviam recebido o prêmio (Elas já foram enviadas!)

**53** cartas de internautas elogiando o visual do novo site da NW

**75** e-mails de um mesmo leitor (um tal de Forte X) nos chamando de mentirosos e outros nomes feios

### NÃO AO PRECONCEITO!

Muita gente diz "Parece jogo de criancinha", "O Miyamoto bebeu?" ou "A Nintendo perdeu o controle". Será que ninguém tem imaginação? Li a matéria umas vinte vezes e achei muito bacana o novo visual do Link. O importante de um jogo não são seus gráficos e imagens, mas a diversão que ele proporciona. E se Miyamoto estiver fazendo uma série **Zelda** que mostra o Link desde pequeno, e este for o primeiro game da série? Será que todos já se esqueceram da "Diferença Nintendo", de sempre fazer algo inovador? E o que é pior, ninguém jogou esse game ainda! Puro preconceito! Abram os olhos, leitores da **NW**! Quem reclama não pensa direito antes de analisar a situação.

**Walter Avbach**
**Curitiba/PR**

**Taí um negócio bem óbvio, mas que nós ainda nem havíamos pensado! É lógico que o Miyamoto ainda não revelou, mas é bem possível que seja isso mesmo que você falou, Walter. Seria bem legal, hein? Os primórdios da** Lenda de Zelda **no videogame mais modernoso do mundo... Quem viver verá!**

### O QUE TODOS QUEREM SABER

Qual será o precinho camarada do GameCube brasileiro? E os tais mini-dvds, serão mais em conta?

**Jacson Batista Do Prado**
**Itaquaquecetuba/SP**

Quando será o lançamento do Gamecube? Alguns sites dão como certo que o console não chegará este ano. Recebi um e-mail da Gradiente afirmando que o console sairia simultaneamente aos Estados Unidos (próximo dia 18), mas estranhamente ainda nem se falou no preço! Então, o Cube sai ou não sai?

**Jorge Takao Saito**
**Curitiba/PR**

**Já que vocês são Jacson e Jorge, posso chamá-los de J&J? Beleza! Seguinte,**

**J&J: Por causa da complexidade de montagem do GameCube, a Gradiente, numa resolução em conjunto com a Nintendo of America, decidiu lançar o novo console no Brasil na mesma época do lançamento na Europa, ou seja, final de março/começo de abril de 2002, para que a fábrica de Manaus (aliás, a única fora do Japão) tenha tempo de treinar o pessoal da linha de montagem. O preço, tanto do console quanto dos games, ainda não foi decidido em conseqüência dos recentes acontecimentos no cenário mundial, que acarretaram em muitas variações no câmbio do dólar. Assim que soubermos, contamos pra todo mundo!**

### O SOL É DOURADO PARA QUEM LÊ NW

Sou mais um assinante velho de guerra da revista **Nintendo World** e faço questão de ler de capa a contracapa tudo o que vocês escrevem. Já li erros básicos, mas não se preocupem. O homem não é perfeito... mas **Golden Sun** para GBA é. Esse jogo vai dar muito o que falar. Eu li sobre ele na **NW** 34, me interessei, pesquisei e achei vários vídeos demonstrativos. De toda essa pesquisa, eu tiro uma conclusão: esse RPG é demais. A Camelot desenvolveu e a Nintendo lançou: quer mais alguma coisa? Meu pedido seria que vocês fizessem um Preview daqueles, informando mais aos leitores. Não é pedir demais, afinal, vocês que escolheram essa profissão!

**Frederico Augusto Correia**
**Via e-mail**

**O que você acha se a gente fizer um review daqueles, Fred?** Golden Sun **já chegou na redação e é um dos games mais disputados pela rapaziada da** NW. **Tá todo mundo querendo se aprimorar no uso de Psynergy! Leia mais sobre este RPG sensacional nesta edição! E você pode pedir o que quiser, meu amigo, já que a coisa é só um pouquinho diferente de como você falou: não fomos nós que escolhemos essa profissão. Foram os games que escolheram a gente. Uma coisa de talento nato, manja?**

### CALMINHO, CALMINHO...

Minha fúria sobre **Zelda** passou graças a vocês, que fizeram uma matéria mostrando os dois lados do jogo. Também estou mais calmo por causa dos Cards que vocês mandaram na edição 38. Muito boa a idéia. Mas eles são somente para jogos de Game Boy ou de N64 também? E quando sai o **Tony Hawk's Pro Skater 2** para N64?

**Igor Paploski**
**Via e-mail**

**Que bom que você gostou dos Cards e da matéria do** Zelda, **Igor. Teremos mais surpresas num futuro bem próximo. Os cards podem ser de qualquer game e de qualquer sistema. E quanto ao jogo do Gavião, ele saiu nos EUA em agosto deste ano. No Brasil, ele estará nas lojas a partir do dia 10 deste mês. Garanta o seu!**

### COMO SE ESCREVE?

Tenho uma dúvida que pode parecer uma bobeira, mas é algo que está me deixando meio confusa. É o seguinte: no site oficial da Nintendo americana e na revista Nintendo Power, sempre vejo o GAMECUBE escrito assim, todo em letras maiúsculas. Porém, na **NW** e em todos os outros lugares, vejo escrito GameCube. Eu não duvidaria da Nintendo americana nunca, mas o problema é que vocês também são a Nintendo! E aí? Quem é que está com a razão?

**Ana Chisholm**
**Petrópolis/RJ**

**Todo mundo está com a razão, Aninha. Acontece que no logotipo, GAMECUBE é escrito tudo com letras maiúsculas, e no texto corrido, GameCube é escrito desse outro jeito, com o G e o C maiúsculos e o resto tudo minúsculo. Esclarecida a dúvida?**

### O MELHOR AMIGO DO JARDILENO

Não vou citar meu nome (por mais normal que ele seja!), pois não quero ter o mesmo fim que o Jardileno Sousa. Por falar nisso, foi muita maldade o que vocês fizeram com o coitado do Jardileno. E afinal, o que vem a ser Trivella? Pelo que saiba é um drible de futebol! Seu Trivella! Seu drible! Daqui a pouco vai querer levar a gente pra sua chuteira! Sei que não terá coragem de publicar este e-mail! Pra gozar dos outros é fácil, mas aposto que terá vergonha!

**Anonimus**
**Via e-mail**

**Tadinho do Jardileno... judiação do menino... Ahhh, pára com isso! Aposto que o cara levou na esportiva aquela tiração de sarro! Coisa que você nem**

### TODOS QUEREM SER O SUPLA

CDs de música vão funcionar no Cube? Pois se a resposta for sim, eu tenho algo para ele:

**Bonde do Incubadão**

Quer arrasar, quer arrasar, o Cubão vai te incubar! (2X)
Eu vou pegar o Cubo na mão, assim, assim
Vou ligar na televisão, vou sim, vou sim
Vou arrancar minha parabólica, assim, assim
Vou comprar ele pra mim, vou sim, vou sim
Vou pegar ele na mão
Vou ligar na televisão
Vou mostrar que sou incubadão
Então dá moeda, moeda, moeda pelo Quadradão
Olho na telinha, joystick na mão
É o bonde do incubadão
Então vai comprar, vai comprar
Senão o estoque vai acabar!

**Tiago Rodrigues**
**Via e-mail**

Fiquei tão arrasado com as notícias de **Zelda** que compus essa música:

Quero almoçar Shigeru Miyamoto
Depois de comer, darei um baita arroto!
Eu quero Miyamoto assado
Bem feito, bem fresco e bem temperado!
Quero matááá-lo,
derrubando seu cavalo
Quando ele for andar
Eu irei o matar!
Shigeeeru, queremos teu saaangue
Vamos dar uma de drááácula aaaa!
Vou comprar o novo **Zelda**, mesmo com aquele Link.
Mas estou bravo, porque sei que o maravilhoso, fantástico e fabuloso GameCube é bem melhor do que aquela porcaria.

**Luciano Simão**
**Via e-mail**

Envie sua carta para: Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP
Não deixe de escrever N-MAIL no envelope.

da Nintendo World. E com o Natal, vem o final de
veitamos para agradecer o apoio que vocês têm
toda a equipe NW! 2002 promete muito!

**quis arriscar, já que assinou seu e-mail como "Anonimus". Que covardia, meu caro Manicomius!**
**Explicando a etimologia do nome "Trivella", é o seguinte: trivela (com um L só) não é um drible. No futebol, é aquele chute com a parte de fora do pé e que também pode ser chamado de "chute de três dedos" ou "rosca". Trivella também pode ser um acessório gaúcho para épocas de apagão, ou então um candelabro italiano no qual cabem 333 velas. Satisfeito? Essa última frase também zoou com o nome "Trivella".**

## TÁ TODO MUNDO FURIOSO!

Nesse último feriado, fui ao Rio de Janeiro. Durante o vôo, depois de ler a **Nintendo World**, peguei meu Game Boy Advance e fiquei jogando. Na hora do jantar, o comissário de bordo veio servir aquele lixo de comida e me viu com o GBA. Ele disse que é PROIBIDO jogar Game Boy na aeronave. E eu queria saber por quê? Isso é coisa da Varig ou é proibido em todas as linhas aéreas? Queria mandar um beijo pra minha querida Carla, em Belém do Pará!

**Jorge Luz (Meg@ Veget@)**
**Porto Alegre/RS**

**Tá certo que é muito difícil largar o GBA por mais de 15 minutos, mas regras de segurança são coisa séria, Jorjão! Isso não é restrito apenas aos vôos da Varig, mas sim uma regulamentação do DAC (Departamento de Aviação Civil) válida para todas as viagens aéreas nacionais. A razão é que o Game Boy pode interferir no bom funcionamento dos instrumentos do avião, principalmente na hora da decolagem e da aterrissagem. Curiosamente, em viagens longas, alguns comandantes até liberam o uso do portátil.**

**Por favor, gente! Encarecidamente eu lhes peço que não façam mais menções a essa nulidade musical chamada O Bonde do Tigrão (urgh... eu passo mal só de escrever esse nome...). Eu mesmo já citei essa aberração nestas páginas no passado, mas prometo que tal erro não voltará a acontecer. Vocês são pessoas de bom gosto. Afinal, lêem a NW todo mês. Não é justo fazer isso com vocês mesmos!**
**E falando sobre as composições do Tiago e Luciano (dupla caipira?), desculpem a sinceridade, mas elas estão bem fraquinhas, pra não dizer outra coisa. Bonde do Incubadão?! Rimar Miyamoto com arroto?! Ora, façam-me o favor! Nem sei por que gastei o valioso espaço do N-Mail com essas baboseiras...**

## LEITOR FAZ DE TUDO

Quero relatar o sofrimento que estou passando: "Quisera eu voltar aos meus 10 anos, onde não existia todo esse videogame de última geração. Não que eu não goste desse tipo de entretenimento moderno. Mas naquela época eu me divertia com uma pipa. Sinto muito, filho. Você não vai ganhar este tal Game Boy não sei o que...".
Pois é, este é o meu problema! O Natal está chegando e eu PRECISO de um GBA! Só que eu não sei de onde tirar quase 300 reais para comprá-lo. Se depender da minha mãe, eu nunca terei um. Estou pensando em vender meu GBC pra juntar uma graninha. Mesmo assim, vai faltar! Socorro! Faço tudo por um GBA!

**Douglas**
**Florianópolis/SC**

**Já que você faz tudo, que tal vir aqui na redação abanar a gente? Nessa época de racionamento de energia, somos obrigados a desligar o ar condicionado em dias quentes! Isso aqui tá um inferno hoje!**
**Esquece, esquece. Tenho uma idéia melhor! Já que todos os games do GBC servem no GBA, você pode mesmo vender seu GBC e juntar uma graninha. Pra conseguir o resto, peça ao seu pai (ou sua mãe, já que eu não entendi direito quem foi que disse aquilo pra você) para iniciar uma produção em massa de pipas. Depois de prontas, é só vendê-las e meter a mão no tutu!**

## LONGA VIDA AO GBC

Já é o décimo segundo e-mail que mando, e até agora nada! Ave Maria! Adoro a revista, e isso não é bajulação! Só tem um erro que vocês vêm cometendo ultimamente: toda página que leio só tem notícias sobre o GBA e o Cube! Não que eu não goste deles, mas acho que deveriam falar mais sobre o nosso velho companheiro Game Boy Color! Por falar nisso, estou encalhado em **Zelda: Oracle of Ages**! Me ajudem! Queria também mandar um recado para esses sem-vergonhas que não têm nada a fazer e ficam xingando vocês! Arrumem um emprego! Isso me tira do sério!

**Wallace Henrique de Oliveira**
**Araguaína/TO**

**Muito bem! Quem xinga caras tão gente fina como nós não merece respeito! Só podem ser sem-vergonhas que não tem nada o que fazer e não arrumam um emprego! Eu bem que desconfiei!**
**Pena que você foi meio injusto com a gente. Nós cobrimos todos os jogos de GBC, mas, com a chegada do GBA, quase não saem mais jogos para aquele portátil. Por isso que o GBC perdeu espaço para os outros consoles. E mantenha a calma, pois o detonado de Oracle of Ages está completo nesta edição. É só virar algumas páginas e correr para os braços de Nayru.**

# CARTA DO MÊS

É com grande felicidade que escrevo para a revista que ultimamente mais espero na banca. Não vou negar que sempre fui fã da Sega. Eu nunca gostei do Super NES. Era lento e o jogos pareciam... "certinhos demais". Não tinha graça jogar. Daí, veio o Saturn. Nunca joguei na vida (que raio de fã sou eu?). Ao mesmo tempo, vieram mais dois. O Playstation, com jogos de baixa qualidade, feitos por fazer. E o Nintendo 64. Não adianta, os gráficos meio indefinidos, sem brilho e nitidez, me fizeram pegar birra do console. Tem jogos bons? Claro: **Mario**, **Star Fox**, **Pokémon**, **Zelda**... e só.
Mas até que enfim veio o GameCube. Eu nunca esperei tanto por um console como esse. Poderoso, rápido e com os melhores jogos e gráficos que podiam existir. Não vejo a hora de jogar **Mario**, **Kirby**, **Zelda**, **Phantasy Star**, **Sonic**, **Resident Evil** e **Final Fantasy XI**. Que venha logo!
Mudando de assunto, o novo **Zelda**. Ninguém agüenta mais, né? Mas vou falar. Confesso: se eu disser que não fiquei impressionado com o novo visual... Mentira! Fiquei sim! Mas não adianta meter o pau, falar que o Link está ridículo. Porque não está! Vamos esquecer o passado e viver o presente! O novo **Zelda** vai ser o jogo mais louco lançado para GameCube! Sim, vai! Imagine jogar o "velho **Zelda**" (leia-se: inimigos, enigmas, segredos, estratégias, etc..), tudo com um novo "Look". Qual jogo "estilo **Zelda**" nos trará as piadas visuais, cenas inusitadas, lances novos, coisas nunca vistas antes em outro **Zelda** ou em qualquer outro game? Aprendam a curtir o que vem por aí! E se quiser lembrar do game velho... vá jogar o velho!

**Lucas Foroni Vidal**
**Pindamonhangaba/SP**

**Certíssimo, Lucas! Gosta de macarronada? Vá a uma cantina italiana! Gosta de sofrer? Vá assistir a um jogo da Seleção Brasileira de Futebol! Como já dizia o sábio Raul Seixas: "Faze o que tu queres, pois é tudo da lei". Além de muita gente estar julgando a qualidade do novo Zelda antes da hora, ainda há algumas pessoas que não se conformam com o fato da existência do livre arbítrio. Ninguém é obrigado a gostar de nada, mas ninguém tem o direito de achar que os outros estão errados por gostar disso ou daquilo. E viva a democracia! Ano que vem há eleições!**

## QUEM PROCURA, ACHA!

Quero voltar 64 bits no tempo e falar sobre o glorioso Nintendo 64. Vários jogos como **Earthworm Jim 3D**, **Clay Fighter Sculptor's Cut**, **Worms Armageddon** e outros não são achados em nenhum lugar no Brasil! Já procurei em milhares de lojas e nada! Gostaria de avisar a Nintendo sobre isso. Eu sei que vocês são apenas uma revista, mas é preciso tomar mais cuidado com a distribuição dos jogos! Sou louco por **Worms** e não o encontro em lugar algum!

**Luis Felipe Labaki**
**Via e-mail**

**Nenhum desses games foi lançado no Brasil, Luis. Por isso, são difíceis de encontrar. Mas, se você for mesmo louco por worms (minhocas), tem um terreno baldio cheinho delas aqui atrás da Conrad. Quer fazer uma catança?**

## MARIO BOMBEIRO

Miyamoto fez questão de não dizer o que Mario carregava nas costas em **Mario Sunshine**. Mas, se observarmos a segunda foto do jogo na edição 37, podemos ver que o negócio parece um saco de água com uma torneira em cima. Podemos ver também que, no canto superior direito, há um pequeno sol que aparece cheio de água, depois só com a metade cheia, e depois vazio. Em resumo: o negócio deve servir para atirar água, não?

**Daniel Winter**
**Via e-mail**

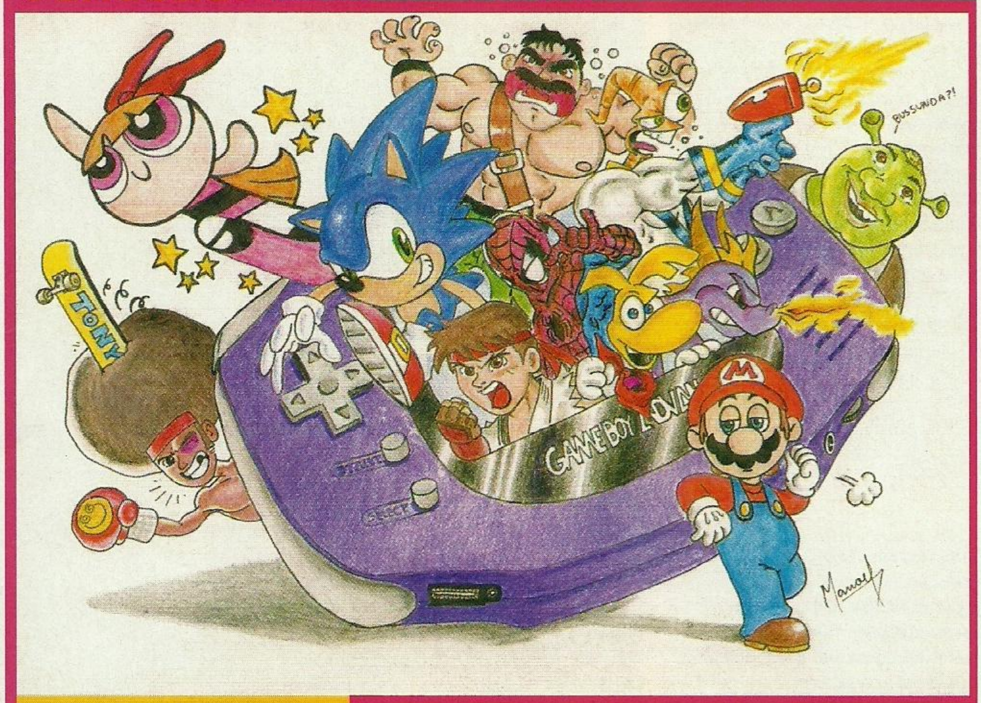
**Saco de água com torneira em cima?! Sua descrição está meio tosca, mas a traquitana pode servir pra isso mesmo. Você até que daria um bom detetive, Daniel! Dê uma analisada também nas fotos do novo Zelda e depois conte pra nós se descobriu alguma coisa de novo. E, por este mês, é só! Nos falamos na próxima edição... já em 2002!**

## VOCÊ MANDA!

**Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um email para redacao@nintendoworld.com.br**

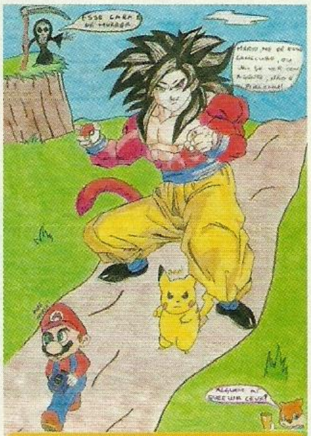
# HOT PAINT

## Vencedor



**Manoel Ricardo Dias Lemos** Cariacica/ES

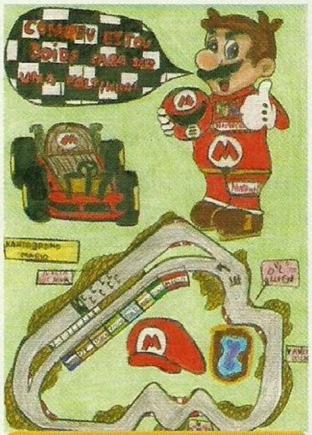
**Prêmio: 1 cartucho N64**



**Jeferson Machado** Montenegro/RS



**Alain P. L. Alcântara** Maceió/AL



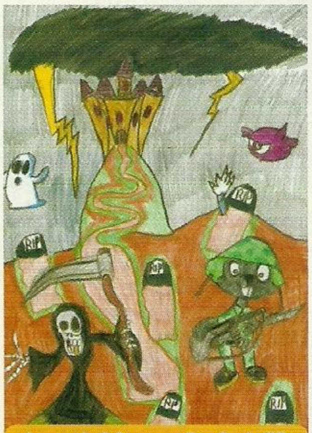
**Rodrigo C. Gimenes** São Paulo/SP



**Cristiane Bochi** Curitiba/PR



**Rogério M. Carmona** São Paulo/SP



**Leonardo F. Camargo** São Paulo/SP

**Regulamento**

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

Boa sorte!


CONRAD EDITORA

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e André Miyazawa
Editores Executivos

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Ronny Marinoto
Editor Assistente

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Rafael Franco
Designer

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Alex Figueredo, Carla Sofia D. Silva, Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Ed Garden, Eric Araki, Fabio Santana, Flávia Gasi, Ivan Cordon, Renato Viliegas, Rogério Freire, (textos), Vera Lúcia Ayres da Costa (revisão)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Coordenadora de Administração

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Rodolpho Koch
Gerente de Marketing

Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

**NINTENDO WORLD**, Edição 40, dezembro de 2001, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892. Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185 Aclimação, São Paulo/SP CEP 01534-030 Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**


FAST
SHOP
A loja da diversão
Pokémon Stadium 2
Harry Potter
Pokémon Edição Limitada! Game Boy Color
Warioland 4
Game Boy Advance
Pokémon
Temos que pegar!
Versão Crystal
Game Boy Color
Ampla tela colorida
32 bit
Advance
Mario Kart Super Circuit
X-Men
Império de Apocalypse
Nintendo 64
FAST
SHOP
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque
Os melhores produtos Nintendo pelo melhor preço!
Shoppings: Ibirapuera • Interlagos • Iguatemi-SP • ABC-Santo André • Plaza Sul • Center Norte • Internacional Shopping Guarulhos • Anália Franco • Aricanduva • Iguatemi-Campinas • Market Place • West Plaza • Paulista • Lar Center • Higienópolis
Loja: Av. Zachi Narchi, 1650
Televendas
6971-5755

Nintendo® WORLD

# Entre no jogo para ganh

## Este é o novo slogan da Nintendo World! Conheça ag ganhador do Nintendo GameCube e os outros venced

Sabemos que é chover no molhado dizer isso, mas é necessário: a promoção **"Crie um Slogan para a NW"** foi um sucesso total! Mais de 10 000 cartas chegaram à redação durante os meses de outubro e novembro. E como foi prometido, nós avaliamos todos os slogans! Primeiro, fizemos uma pré-seleção com os melhores. Foi a parte mais difícil, já que frases boas não faltaram! Daí, juntamos uma comissão julgadora de respeito (toda a redação da **NW** e o pessoal das outras revistas da editora). E foi dessa votação democrática que saíram as dez melhores frases em homenagem à **Nintendo World**.

Vale lembrar que o primeiro colocado levou um console Nintendo GameCube com um game (à nossa escolha)! O segundo e o terceiro levaram um Game Boy Advance com um cartuchinho, cada um. Já os sete melhores colocados seguintes ganharam uma exclusiva camiseta **Nintendo World/GameCube**! Ninguém mais tem essa camiseta! Só vocês e a redação da NW! Confira agora as dez melhores frases que chegaram à **Nintendo World**. Os premiados receberão seus prêmios pelo correio, assim que estiverem disponíveis. Obrigado a todo mundo que participou e até a próxima promoção – só em 2002!

### Primeiro **lugar**

Prêmio: um Nintendo GameCube com um game

"**Nintendo World**: entre no jogo para ganhar"
**Antonio Sergio Sciedlarczyk** São Paulo/SP

### Segundo e terceiro **lugares**

Prêmio: um Game Boy Advance com um game

"Abra a **Nintendo World** e feche o jogo"
**Rafael Rodrigo Siba dos Santos** Campinas/SP

"**NW**: Com você, do Start ao Game Over"
**Liliane Corrêa** Cascavel/PR



A Equipe Nintendo World agradece a participação de todos! Quando o assunto é criatividade, não há leitor melhor que o da NW! Abração e até o ano que vem!

# jogo
# nar!

## ora o
## ores!




O tão cobiçado GameCube finalmente chegou às mãos de um leitor da NW! E de grátis!




O pequeno notável Game Boy Advance está na lista do Papai Noel neste ano

### Do quarto ao décimo **lugares**

Prêmio: uma camiseta Nintendo World/GameCube

"Porque jogando ou lendo, tem que ser Nintendo"
**Marcelo Ferreira Loguercio** São Paulo/SP

"Na era do cubo, não seja quadrado"
**Rafael Studart Monclar** Rio de Janeiro/RJ

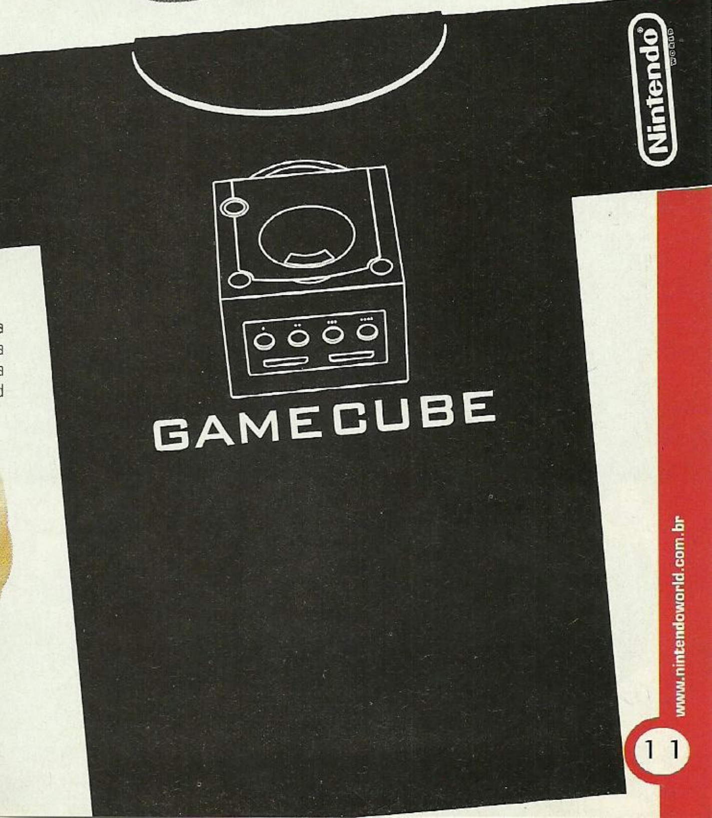
"Onde diversão começa com N"
**Marcelo Martins Correa** Campinas/SP

"Tem carisma, diversão e cubos de montão"
**Nathália Pereira Fonsêca** Recife/PE

"O seu videogame de banca"
**Lívia Gebara Miranda** Sumaré/SP

"Porque N vem antes de P e X"
**Paulo José Santana Paixão** Salvador/BA

"A revista que **joga** você no universo Nintendo"
**Pedro Ivo Carvalho de Araújo Silva** Niterói/RJ





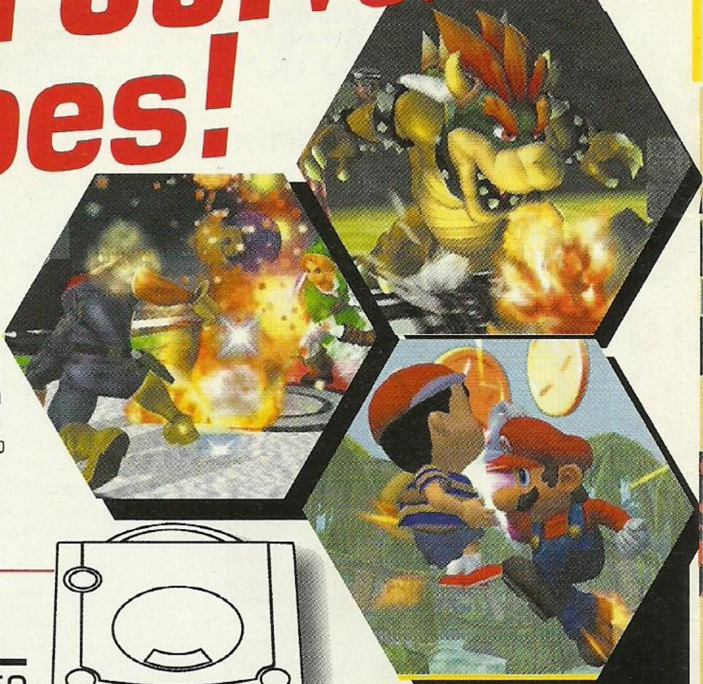


Nossa modelo exclusiva também usa a camiseta mais cobiçada pelos fãs da Nintendo World

# Smash Bros. vende GameCubes!

## Console assume a liderança no Japão

Enfim, o GameCube deslanchou no Japão. Pela primeira vez desde que foi lançado, o novo 128 bit da Nintendo assumiu a liderança em vendas no oriente. O motivo para o aumento das vendas de 20 mil unidades semanais para quase 150 mil tem um nome: **Super Smash Bros. DX** (que se chama **Melee** no resto do mundo). Não há dúvidas que o lançamento do game de luta mais aguardado do GameCube catapultou as vendas do console para o primeiro lugar. Mais de 400 mil cópias do jogo já foram vendidas desde o dia 21 de novembro no Japão, o que já faz dele o maior sucesso do console até o momento. E isso é só o começo!

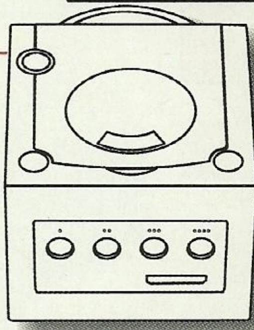


As imagens falam por si mesmas, mas a gente gosta de expressar nossa admiração!

# O **CUBO** NO BRASIL

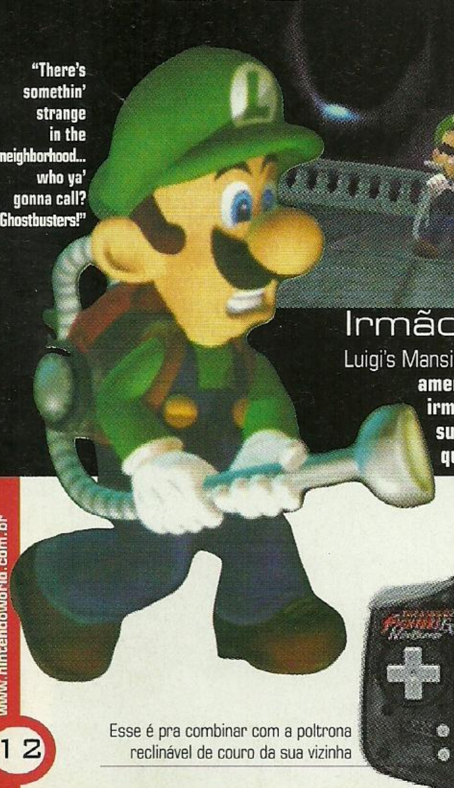
## Gradiente anuncia nova data

Está praticamente definido: O GameCube será lançado no Brasil simultaneamente ao mercado europeu. Isso significa que a máquina dos sonhos chega às lojas brazucas com manual e embalagem em português entre os meses de março e abril de 2002. A informação foi divulgada pela Gradiente Entertainment, que é responsável pela distribuição dos produtos Nintendo no Brasil. Aguarde também uma batelada de games saindo junto com o console.



O Cubo é tão bonitinho!

# NÓS AMAMOS O **LUIGI**



"There's somethin' strange in the neighborhood... who ya' gonna call? Ghostbusters!"



## Irmão magrelo de **Mario** bate recordes

Luigi's Mansion **está simplesmente sumindo das prateleiras americanas. A primeira aventura estrelada pelo irmão de Mario se tornou rapidamente o maior sucesso do GameCube nos Estados Unidos, e está quebrando recorde em cima de recorde. Desde o dia que chegou às lojas gringas, foram vendidas centenas de milhares de unidades, se tornando o game mais vendido da história em sua primeira semana de lançamento. É isso mesmo, Luigi bateu até a marca recorde de** Super Mario 64**! Será que** Mario Sunshine **irá reverter essa disputa?**

# PORRADA, **PORRADA E MAIS PORRADA**

## GBA ganha edição de King of Fighters

Luta é um gênero que têm tudo a ver com o Game Boy Advance. Após os bem sucedidos **Street Fighter 2** e **Tekken Advance**, vem aí a versão portátil de **The King of Fighters**. O nome será **The King Of Fighters EX – Neo Blood** e sai no primeiro trimestre de 2002. Para melhorar ainda mais, os fãs japoneses poderão comprar o game com uma edição limitada e personalizada do GBA. O portátil será todo preto e terá o logo do game no destaque.




Esse é pra combinar com a poltrona reclinável de couro da sua vizinha




# PIKACHU MORA EM NY

## Nintendo inaugura novo Centro Pokémon

A Nintendo inaugurou um Centro Pokémon em plena cidade de Nova York. O lugar serve como centro comercial dos produtos oficiais dos monstrinhos, além de possuir um espaço para a realização de eventos especiais. Agora, os pequenos treinadores Pokémon já possuem uma parada obrigatória em suas viagens para a gringolândia. Para quem ficou curioso, dê uma olhada no site oficial da loja: **http://www.pokemoncenter.com/pkstore/**.



# AS PANTERAS DA NINTENDO

## Seriado vai virar game para GBA e Cube

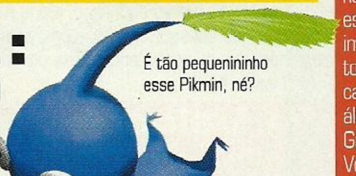



As atrizes Farrah Fawcett, Jaclyn Smith e Kate Jackson

A empresa Ubi Soft anunciou que fisgou os direitos sobre o título **Charlie's Angels** (conhecido aqui como **As Panteras**, série de TV exibida no Brasil nas décadas de 70 e 80). Games para todos os consoles existentes (inclusive o GB Advance e o GameCube) estão previstos para 2002. O seriado ficou famoso por exibir três detetives bonitas e desinibidas que lutavam contra vilões sem nem desmanchar o penteado. Se esse espírito estiver presente nos games, vem coisa boa por aí!

# PIKMIN 2: A MISSÃO

## Miyamoto quer mais



É tão pequenininho esse Pikmin, né?





Você ainda nem foi apresentado aos pequenos operários alienígenas e já estão falando sobre uma segunda versão do game. Em uma entrevista para a revista japonesa Nintendo Dream, o criador Shigeru Miyamoto falou sobre planos futuros para novos jogos de GameCube. No meio do papo, ele revelou um grande interesse numa possível continuação de **Pikmin**. Se for levado pra frente, o projeto **Pikimin 2** ficará pronto em apenas seis meses, tamanha a empolgação e facilidade de criação do mestre. Mais notícias nas próximas edições!

# O PRIMO DE DOOM

## Mais um game de tiroteio no GBA

Quem curte **Doom**, **Quake** e afins tem motivo pra sorrir. Vem aí **Ecks vs. Sever**, da Crawfish Interactive. O jogo mostra a hitória de um agente do FBI (Ecks) na caça um assassino (o Sever do título). É tudo em primeira pessoa, e não faltam armas pesadas e inimigos pentelhos para abater. Sai este mês nos EUA.






**Mira direitinho que os manos estão a fim de arrancar o seu couro!**

# BANDEIRA 2 NO CUBE

## Pilotar táxi virou mania

Você gosta de **Crazy Taxi**? Então vai curtir **Smashing Drive**, novo projeto da Namco para o Cube. O enredo é praticamente o mesmo do clássico game da Sega: você assume a posição de um motorista de táxi, dirigindo por uma cidade supercongestionada à procura de passageiros apressados e cheios da grana. Deve chegar às lojas gringas no primeiro trimestre de 2002. E a Namco ainda está trabalhando em mais dois títulos para o console: **Klonoa 2** e **Dead to Rights**.



# N-BITS

N-BITS

- A TDK Mediactive está trabalhando em quatro títulos para GameCube. Entre eles, destaque para **Shrek**, que até então era tido como exclusivo para o Xbox.
- A revista **Famitsu**, publicação de maior prestígio no Japão, deu 38 pontos (de um total de 40) para **Pikmin** (GameCube). Foi a nota mais alta dada pela revista a um game do novo console – até agora.
- A empresa italiana Raylight Studios prepara seus primeiros games para GBA. **GB Rally Advance** (corrida) e **Star Giants** (nave) estão entre os títulos.
- A Konami está investindo em esportes. **ESPN Winter Sports 2002** (esportes na neve) e **Pro Evolution Soccer 2002** (futebol) chegam ao Cube no primeiro semestre.
- Todo mundo roxo no GameCube! A Electronic Arts anunciou o game de boxe **Knockout Kings 2002** para o primeiro trimestre do ano que vem.



- A THQ firmou um acordo com a marca esportiva Fila para desenvolver vários games esportivos. O primeiro é **Fila Decathlon**, para o Game Boy Advance, que sai no início de 2002.

# NO CONTROLE

NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

## Leia o livro, veja o filme, jogue o game

Com toda a certeza do mundo, você sabe quem é Harry Potter (se não sabe, ele está na capa desta revista que está em suas mãos). Além de marcar presença nos livros, no cinema e na **NW**, a cara do bruxinho está estampada em todos os lugares possíveis e imagináveis. Na forma de bonequinhos, em toalhas, vassouras, cadernos, canecas, camisetas, cuecas, em mil e uma revistas e álbuns e em dois joguinhos bem legais pra Game Boy. É a tal da "Pottermania".

Você consegue se lembrar de algo parecido? Um refresco para sua memória: maio de 1999. Para qualquer lado que se olhasse, o assunto era **Star Wars**. Havia aquela expectativa maluca sobre o filme novo, os games, os brinquedos para comprar e tudo mais. Mais ou menos na mesma época, a febre **Pokémon** também começou a estourar no Brasil. Era na tevê, no cinema, nas prateleiras de supermercado e nas capas desta revista. Até na Rede Globo se falava sobre os monstros de bolso japoneses.

Eu, particularmente, curto muito essas "febres". Seguir o conhecido ritual "leia o livro, veja o filme, jogue o game, compre as bugigangas" pode ser bastante agradável, principalmente se você for com a cara da tal mania. É puro consumismo? Sim. É uma overdose desnecessária sobre um mesmo assunto? É. Mas quem disse que isso não pode ser divertido?

E sabe a melhor coisa a respeito dessas febres? É que elas esquentam, esquentam... e passam! Se você não suporta **Harry Potter**, é só ter paciência. A mania logo será substituída por outra. Aconteceu com **Pokémon** e **Star Wars**, e não será diferente agora.

Pode se preparar. No mês que vem, o mundo inteiro só falará em **O Senhor dos Anéis**. No meio do ano, os novos filmes do **Homem-Aranha** e **Star Wars** vão garantir o falatório. E no fim de 2002 tem **Harry Potter** de novo, com mais um filme e o quinto livro. Pelo menos, uma coisa está garantida: todos esses assuntos vão render uma porção de games bem bacanas.

Sobre o novo **Zelda** para GameCube: após mais de um mês só recebendo e-mails malcriados, parece que finalmente a galera sossegou e deixou o assunto um pouquinho de lado. Realmente, não adianta nada xingar e esbravejar enquanto o jogo não sair. Novas notícias sobre este polêmico game, só no ano que vem.

Diga o que quiser: para mim, 2001 foi o melhor ano da história dos videogames. Rolou a E3 mais completa, a Nintendo lançou dois consoles novos, uma infinidade de continuações de clássicos e um monte de novas franquias despontaram... Mas sinta a situação do ano que vem: serão três consoles de última geração instalados no mercado, cada um com seus games exclusivos e tentando atrair o maior número de consumidores para seu lado. E quem ganha com isso somos nós! Lembrando disso, desejo um feliz ano novo para os leitores da **NW**! 2002 está aí, e promete!

**Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.**

# ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: estamos desafiando vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. Mais um monte de recordes foram quebrados nesta edição! E você? Não vai tentar?

## F-Zero: Maximum Velocity

**1'37"58** – Leitor: Fabrício Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
**1'38"92** – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
**1'40"12** – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

## Mario Kart Super Circuit

Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

**0'50"10** – leitor: Eudes Shiraishi – Goiania/GO
**0'50"70** – leitor:Renato Catalano – Itatiba/SP
**0'51"01** – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS
**0'51"06** – Leitor: Ricardo Hiraki Maila – São Paulo/SP
**0'51"06** – Leitor: Guilherme Zanetti Rosa – Brasilia/DF

## Wave Race 64

Estágio Sunny Beach - (Level Normal)

**1'05"104** – Leitor: Roberto Jefferson Lazaro – Sto. André/SP
**1'05"617** – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
**1'06"081** – Leitor: Vinicius Tarantelli Rocha – Rio de Janeiro/RJ
**1'06"255** – Leitor: Felipe Prudente Lima – Cosmópolis/SP
**1'06"283** – Leitor: Victor Gutmann – Rio de Janeiro/RJ

### Vamos lá! Os games da edição anterior continuam valendo!



**Star Wars: Episode 1 – Racer**
Melhor tempo total, jogando no modo Time Attack, no circuito The Boonta Training, categoria Amateur (amador), dificuldade normal.

**Star Fox 64**
Jogando no modo normal, valerá o maior número de inimigos abatidos até o final do jogo.





Mande seus recordes para:
**Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD**
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol)
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha
- Não use flash
- Enquadre somente a tela do GBA na foto

# QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!
**Nome do Game: Pokémon Crystal** (Game Boy Color).
**Prêmio para o vencedor:** um Nintendo 64.
**Envie suas cartas até:** 30 de janeiro de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Qual o tipo de Pokémon usado pelo treinador Falkner?**
2. **Qual é o nome da rádio que dá prêmios na cidade de Goldenrod?**
3. **No game há um treinador que mora nas cavernas e é considerado o melhor do mundo. Quem é ele?**
4. **Para o Onix evoluir, ele precisa estar equipado com um certo objeto. Que item é esse?**
5. **Em qual dia da semana acontecem os campeonatos de captura de Pokémon no National Park?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO POKéMON CRYSTAL**
**REVISTA NINTENDO WORLD** CAIXA POSTAL 7550 – CEP 06296-990 – SÃO PAULO/SP

## THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM NOVEMBRO DE 2001

- STAR WARS – ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
- SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
- PIKMIN GAMECUBE
- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL GAME BOY ADVANCE
- LUIGI'S MANSION GAMECUBE
- GOLDEN SUN GAME BOY ADVANCE
- THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES GAME BOY COLOR
- WARIO LAND IV GAME BOY ADVANCE
- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL GAME BOY COLOR
- THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS GAME BOY COLOR

## OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE **NW**

- THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
- MARIO SUNSHINE GAMECUBE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAMECUBE
- FIFA 2002 GAMECUBE
- RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
- SONIC ADVENTURE 2 GAMECUBE
- SUPER MARIO ADVANCE 2 GAME BOY ADVANCE
- MORTAL KOMBAT 5 GAMECUBE
- CRAZY TAXI GAMECUBE
- SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE

## CALENDÁRIO NINTENDO 2001/2002

**dezembro/janeiro**
Cel Damage
NBA Courtside 2002
NFL Quarterback Club 2002
Smashing Drive
The Simpsons Road Rage
Universal Studios Park Adventure
XG3: Extreme G Racing

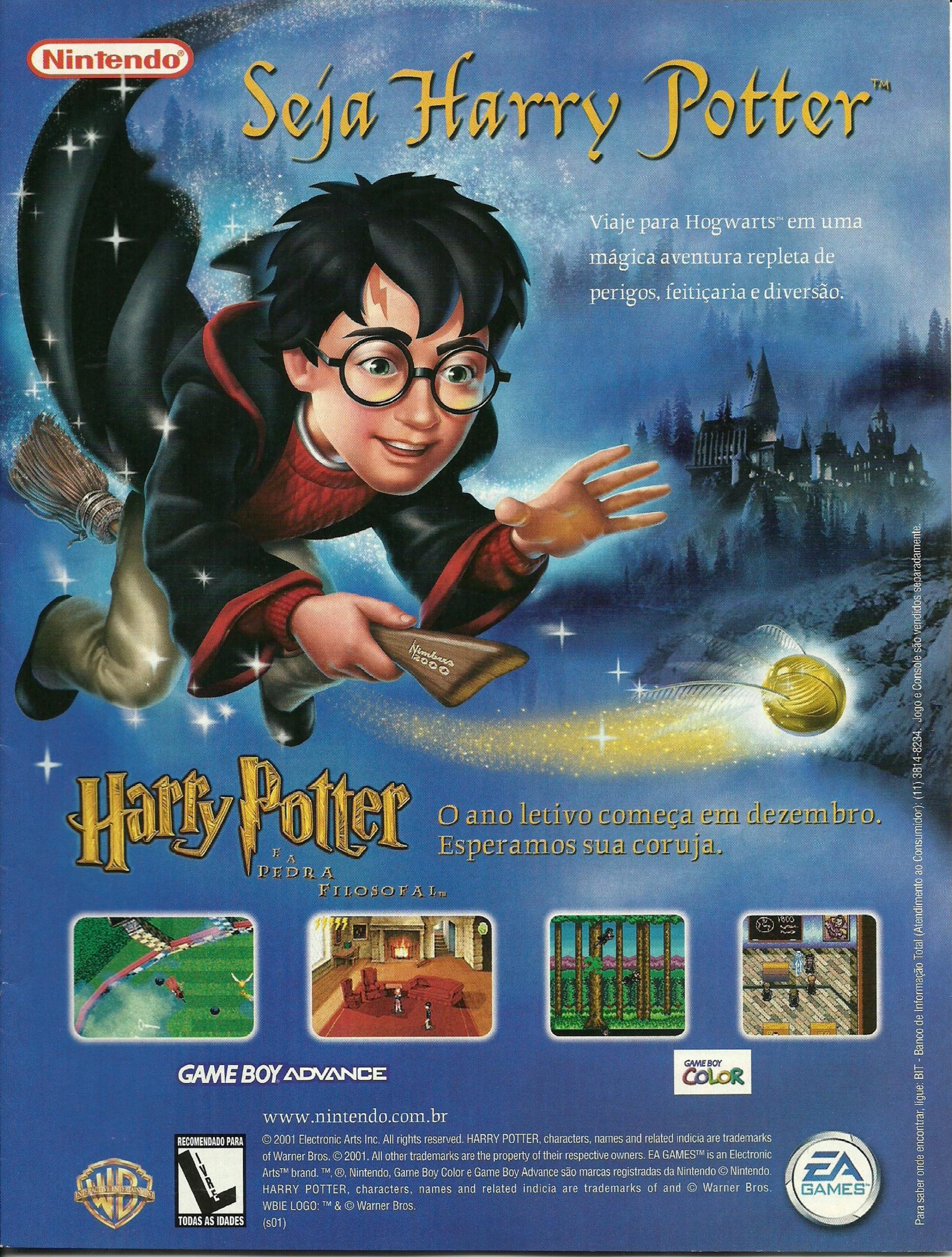
**dezembro/janeiro**
Barbarian
Crazy Chase
Dark Arena
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Doom
Driven
Frogger's Adventure: Temple of the Frog
Gradius Generation
Grand Theft Auto 3
Hot Wheels Burnin' Rubber
Jackie Chan Adventures
Kao the Kangaroo
Kid Klown in Crazy Chase
Mech Platoon
Monsters, Inc.
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael
Phalanx
Planet Monsters
Planet of the Apes
Prehistorik Man
Razor Freestyle Scooter
Scooby Doo and the Cyber Chase
Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Sonic the Hedgehog Advance
Street Fighter Alpha 3
Tekken Advance
Wario Land 4

**dezembro/janeiro**
Hercules
Robocop
Rocketts' Sleep Over
Sea-Doo Hydrocross
Shantae
Top Gun
Towers II: Plight of the Stargazer

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

## FÓRUM

**QUAL FOI O MELHOR GAME DA NINTENDO LANÇADO EM 2001?**
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.


Nintendo
Seja Harry Potter™
Viaje para Hogwarts™ em uma mágica aventura repleta de perigos, feitiçaria e diversão.
Nimbus 2000
Harry Potter e a Pedra Filosofal™
O ano letivo começa em dezembro. Esperamos sua coruja.
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
www.nintendo.com.br
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. ™, ®, Nintendo, Game Boy Color e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo © Nintendo. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(s01)
EA GAMES
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. Jogo e Console são vendidos separadamente.

# N-WEB Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite **http://www.nintendoworld.com.br**

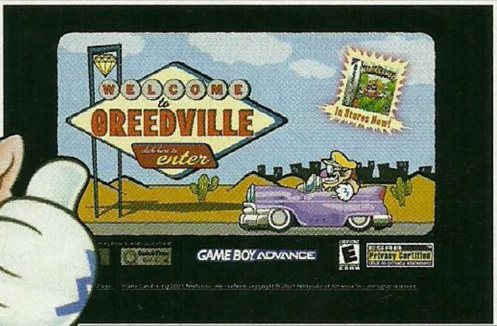



Ano novo! Site novo!

## De cara nova

### Conheça o site da Nintendo World!

É isso mesmo! O site da sua revista de games favorita ganhou um belo trato no visual. Agora, se você entrar em http://www.nintendoworld.com.br, irá encontrar um portal totalmente renovado, cheio de novas seções e com a cara do novo projeto gráfico da revista. Há uma seção de notícias fresquinhas (o N-Bits), outras só com as melhores notícias já publicadas na revista e, claro, o Nas Bancas, que mostra tudo o que vem aí na próxima edição da NW! E não é só isso! Tem o Fórum, pra você botar a boca no mundo e dar dua opinião, e um link direto para você se comunicar com os editores da Nintendo World! Não perca tempo! Entre agora mesmo em www.nintendoworld.com.br!



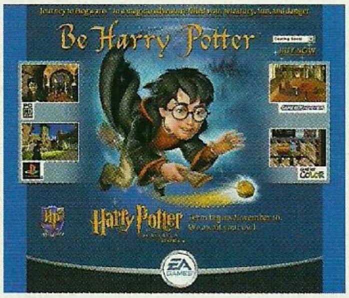



Eu sou cruel, mano!

## O irmão torto do Mario

### Wario manda na internet

O malandrão do Wario chega com força total ao Game Boy Advance e também à internet. Diversão é apenas um dos ingredientes para cair na risada e tirar um lazer com o site do novo game do bad boy da Nintendo. Mas como é mesquinho e ambicioso, Wario vai querer tirar até as suas calças para ficar mais rico! Calma! Assim que entrar no site, você irá entender tudo. Um "cookie" (arquivo de computador) é gravado em sua máquina para fazer a contabilidade da grana que você adquire nos diversos minigames do site. Com esse dinheiro, você poderá adquirir produtos no famoso "Wario Mart". Dá pra comprar papéis de parede, capas para livros e cadernos, protetores de tela... Vale a pena visitar: http://www.gameboyadvance.com/wario.




## Harry é rei

### Ele é mais famoso que os Beatles

Potter no livro, Potter nos games, Potter no cinema e... Potter na rede! O mundo parece estar tomado pela febre do bruxinho. Como não somos "trouxas", descobrimos alguns sites sobre o garoto que está detonando no Game Boy Color e Game Boy Advance. O site oficial da Warner traz animações em flash, trailers e muitas coisas legais. Você pode até se cadastrar no site e usar o chapéu seletor para descobrir para qual casa você iria se fosse um bruxo: http://www.harrypotter.com. A EA Games também não ficou atrás, e criou um site onde você pode conferir todos os games de Potter para várias plataformas. Divirta-se em http://hpgames.ea.com.







## Yes, nós temos Advance!

### *E é tudo em português!*

Já está no ar o Hot Site brasileiro do Game Boy Advance. A Gradiente Entertainment, representante oficial da Nintendo no Brasil, resolveu criar em seu site uma área dedicada exclusivamente ao pequeno notável. Ali,você confere todas as informações sobre o console, ficha técnica, acessórios, games e muito mais! Taí um espaço interessante para você ficar sempre antenado com o que rola no Brasil no que diz respeito ao Game Boy Advance e seus lançamentos. É claro que não poderia faltar a área de downloads com papéis de parede bem legais. Confira! http://www.nintendo.com.br/gameboyadvance.

## It's me! Luigi!!

### A mansão assombrada na rede

Faça uma visita ao laboratório do Professor E. Gadd e descubra os mistérios e jogos sinistros que o aguardam. Se tiver coragem, curta uma partidinha no bilhar assombrado. Ou que tal vasculhar uma estante de livros e faturar protetores de tela e papéis de parede lindões? Assim é o site de **Luigi's Mansion**: http://www.luigis-mansion.com. Com um design inovador e ótimo sistema de navegação, ele é perfeito para os fanáticos pelo bigodudo. Informações do game estão disponíveis através do laboratório e é possível fazer até uma consulta com a Madame ClairVoya! Basta escrever a sua pergunta e mandar ver: a bruxa responde na lata. Dê uma sapeada!







## Você manda!

Fonte: Pool do site www.nintendo.com.br

***Você está ansioso para jogar os games de Harry Potter para GBA e GBC?***

| | |
|---|---|
| 58% | Sim! Não vejo a hora! |
| 9% | Vou ler o livro primeiro |
| 9% | Quem é Harry Potter? |
| 8% | Estou pensando... |
| 16% | Não! |

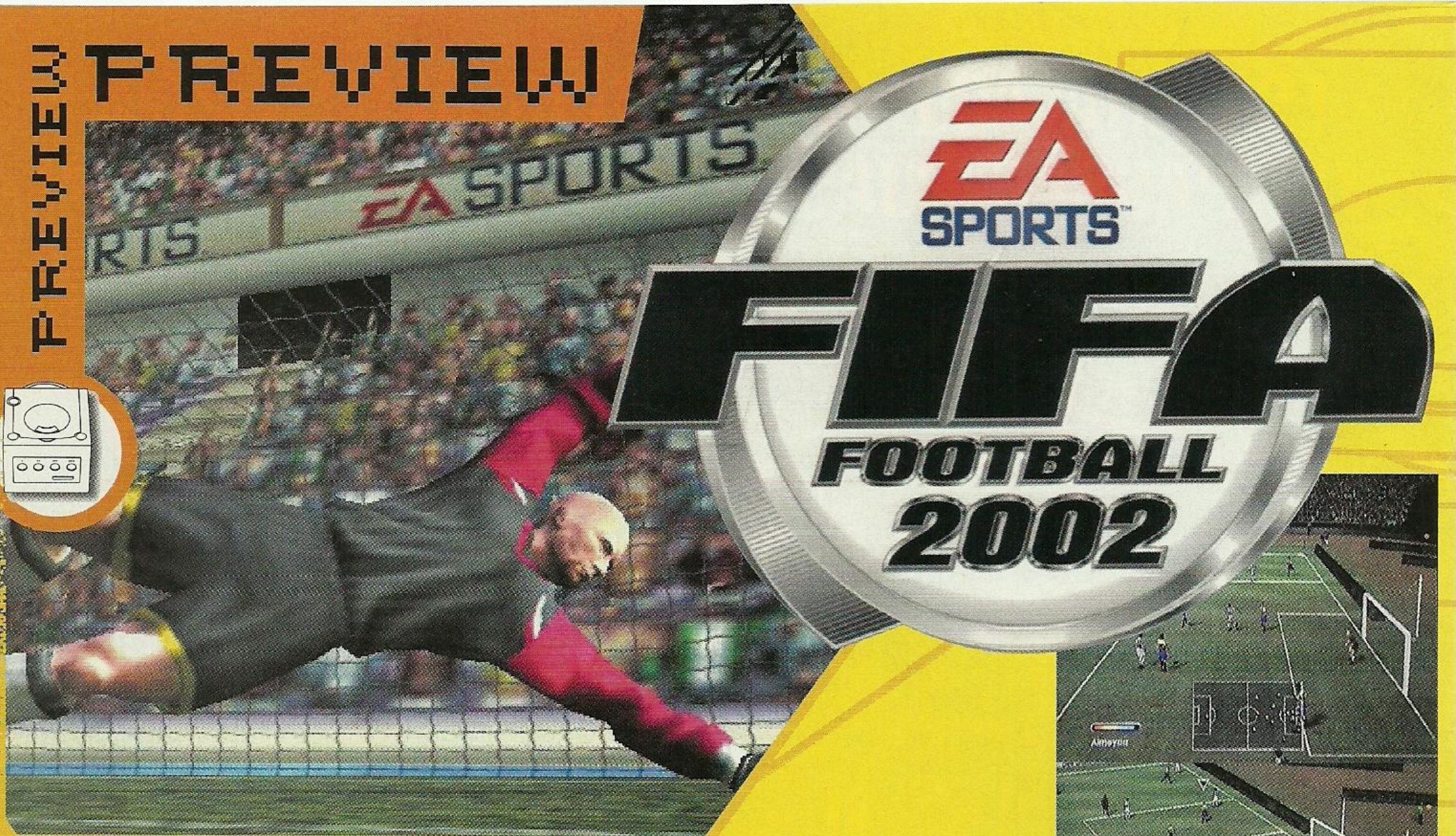
## Radicaaaal!

### Surfe nas ondas de Wave Race

Three, two, one... Go! É hora de molhar o mouse navegando pelo site oficial de **Wave Race: Blue Storm**: http://www.waverace-bluestorm.com. Nele você encontra informações sobre todos os pilotos, circuitos, modos de jogo e um montão de coisas bem bacanas para você se divertir. Faça downloads de vídeos e decore o seu micro com belíssimos papéis de parede e um protetor de tela imperdível! Taí uma ótima referência para conferir este game sensacional, que foi lançado junto com o Cube nos EUA.

**DIGA LÁ!** Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br


ESCOLHA AQUI COM QUAIS GAMES VOCÊ VAI PASSAR SUAS FÉRIAS. E BOA VIAGEM!
FUNCHIA
ARTIC
GLACIAL
INDIGO
GAME BOY ADVANCE
3x R$ 133,00
OU EM 12x R$ 39,85
SUPER STREET FIGHTER II
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 49,67
MARIO KART SUPER CIRCUIT
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
CASTLEVANIA
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,33 CADA
RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
GT ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
WARIOLAND 4
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
F-ZERO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
SPIDER-MAN: A AMEAÇA DE MYSTERIO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R$ 39,67
POKÉMON CRYSTAL
DONKEY KONG COUNTRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR
POKÉMON TRADING CARD
POKÉMON SILVER
POWERPUFF GIRLS
SÓ PARA GAME BOY COLOR
MARIO TENNIS
SÓ PARA GAME BOY COLOR
007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE
SÓ PARA GAME BOY COLOR
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR
POKÉMON AZUL
3x R$ 33,00 CADA
DEXTER'S LABORATORY
SÓ PARA GAME BOY COLOR
POKÉMON VERMELHO
ALONE IN THE DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR
METAL GEAR SOLID
SÓ PARA GAME BOY COLOR
SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
SÓ PARA GAME BOY COLOR
WARIO LAND 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
PERFECT DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR
F1 - 200
SÓ PARA GAME BOY COLOR
OS SIMPSONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
3x R$ 56,33
POKÉMON STADIUM 2
3x R$ 66,33
MARIO PARTY 3
3x R$ 59,67
ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$ 66,33
007 - THE WORLD IS NOT ENOUGH
3x R$ 56,33
MARIO TENNIS
3x R$ 56,33
PERFECT DARK
3x R$ 56,33
CONKER'S BAD FUR DAY
3x R$ 66,33
ISS 2000
3x R$ 56,33
MEGAMAN 64
3x R$ 56,33
POKÉMON SNAP
3x R$ 43,00
POKÉMON STADIUM
3x R$ 66,33
STAR WARS BATTLE FOR NABOO
3x R$ 56,33
INDIANA JONES
3x R$ 56,33
PAPER MARIO
3x R$ 56,33
Nintendo
by gradiente
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.
www.dshop.com/nintendo
(11) 4166-7777
DIRECTSHOPPING
6 anos
CÓDIGO NN21A
Preços válidos até 31/01/2002 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.






# No Cubo a bola é redonda e vai direto pra rede!

Ufa! Depois de muita luta e dor de cabeça pro nosso povo, a seleção brasileira de futebol conseguiu se classificar para a Copa do Mundo de 2002! O time do Felipão quase provocou um enfarte em massa na população com suas trapalhadas futebolísticas, mas agora você pode apagar esse "quase" vexame da memória nacional. Como? É só mandar brasa em **FIFA Football 2002** para GameCube! No game, dá pra fazer o Brasil se classificar fácil contra a Bolívia, o Paraguai, o Equador e outras seleções que antigamente a gente não tinha trabalho nenhum pra ensacar. Nunca ficamos de fora de nenhuma Copa, e não vai ser no videogame que você vai deixar nossa bola murchar, não é mesmo? Sim. A exemplo de **FIFA: A Caminho da Copa 98** (lançado para N64 em 1998), você não compete no campeonato mundial de seleções, mas sim nas eliminatórias para a Copa. Isso nos leva a crer que, como aconteceu na última Copa do Mundo, a Electronic Arts esteja preparando um outro game, mais atualizado, para ser lançado na época do campeonato.

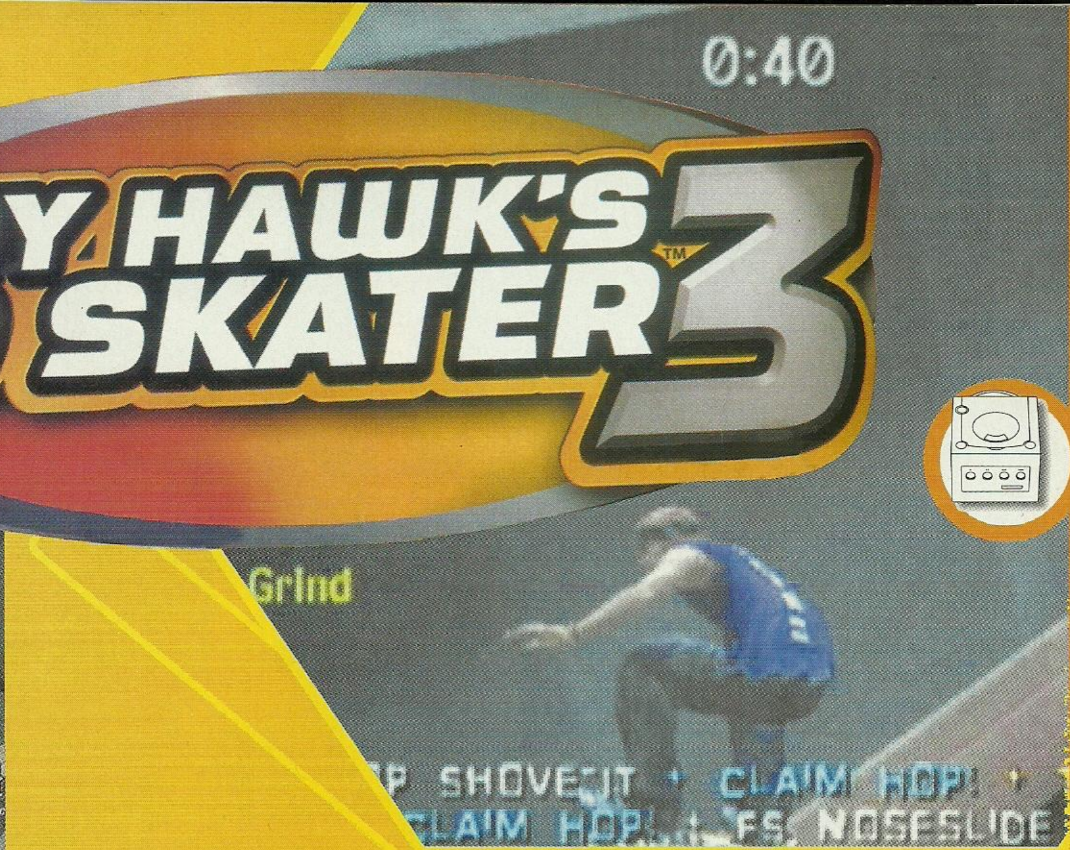
## Dê uma de Felipão!

Mas apesar de não contar com o campeonato de futebol mais famoso do planeta, **FIFA Football 2002** apresenta diversos outros torneios e modos de jogo para você se esbaldar de bater na pelota. São 75 times à disposição, e ainda é possível criar e editar jogadores, times, ligas e copas. No que diz respeito ao aspecto visual, você vai cair pra trás ao ver a qualidade gráfica deste game: o detalhamento chega a tal ponto que dá até pra ver gotas de suor escorrendo das faces dos jogadores. Fala sério! E todo mundo sabe que um bom jogo de futiba virtual fica mais legal ainda se for jogado por várias pessoas ao mesmo tempo. Como o GameCube é o único sistema da nova geração que permite que quatro jogadores participem sem o uso de nenhum adaptador, essa é a versão mais indicada pra quem quer reunir a turma pra uma pelada na telinha (calma que a gente não tá falando do "Cine Privê"). Mais detalhes nas próximas edições.



Publisher: **Electronic Arts**
Desenvolvimento: **Electronic Arts**
Gênero: **esporte**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos**
Lançamento: **dezembro de 2001**

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3



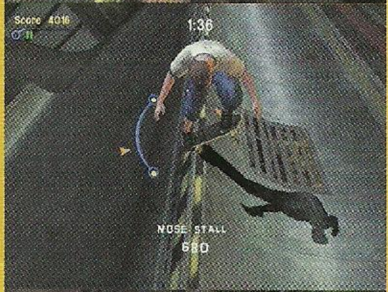
















## Este sim é o melhor game de skate que existe!

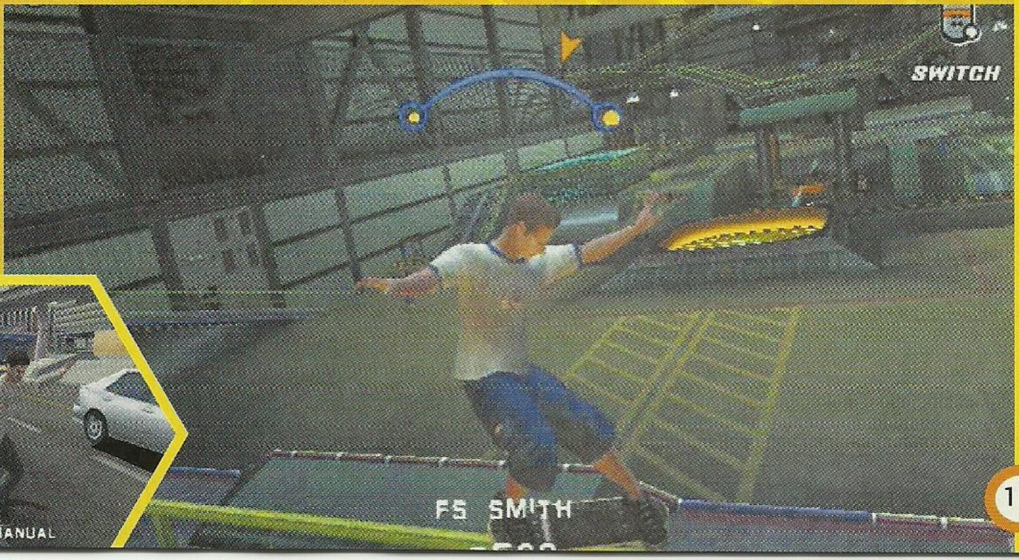
É novas! **Tony Hawk´s Pro Skater** fez tanto sucesso em tudo que é plataforma que a Activision não poderia deixar de lançar uma versão no Cube! Já faz um tempo que a gente vem falando de mais esse vôo do gavião, mas nunca é tarde pra dar mais detalhes sobre essa obra-prima! Enquanto isso, nossos pilotos já estão detonando o game e preparando um superespecial para nossos fiéis leitores. E vocês não perdem por esperar, pois se já no N64 Tony Hawk quebrou tudo em dois games pra lá de animais, imaginem o que vem por aí no GameCube! Aliás, nem precisa imaginar. É só continuar lendo!

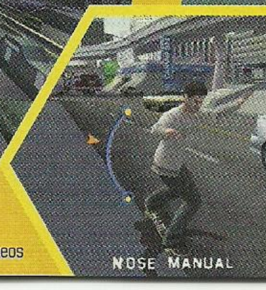
É possível escolher entre treze skatistas profissionais, e como sempre, cada um tem suas manobras características e exclusivas. Infelizmente, devido a problemas de contrato, nosso amigo brazuca Bob Burnquist ficou de fora da parada. Mas os outros malucos fazem tanta coisa em cima da prancha que você só vai sentir a falta do Bob se for um parente próximo ou um grande fã do cara.

### Um tombinho não dói!

Desnecessário dizer que **THPS3** está muito mais lindo e mais legal de jogar do que os anteriores, mas a gente vai dizer assim mesmo. Quer dizer, já dissemos. Os nove ambientes disponíveis no jogo, que vão desde metrópoles como Tóquio e Rio de Janeiro até cenários não muito compatíveis para a prática do skate, como um aeroporto e uma companhia metalúrgica, estão cheios de detalhes. Praticamente tudo pode ser usado como plataforma para a execução de manobras. É só deixar a loucura rolar!

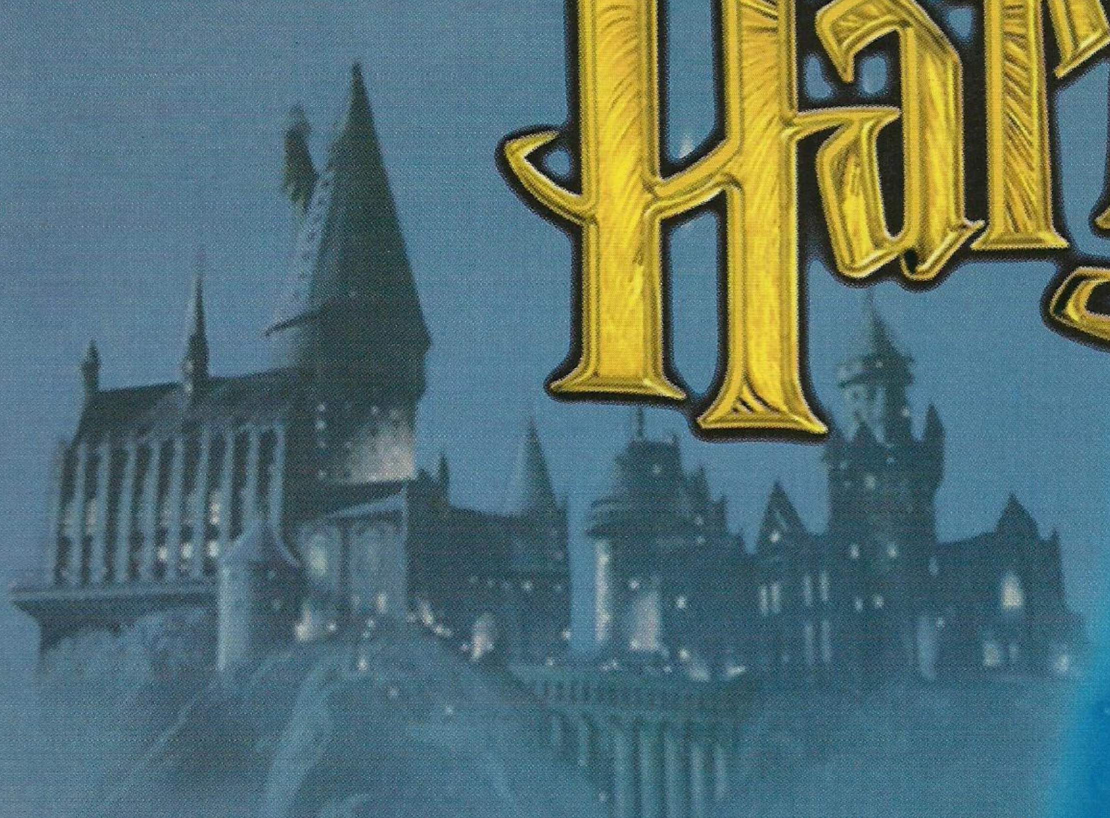
A trilha sonora, como é de praxe, traz bandas dos mais variados estilos como Ramones, Red Hot Chili Peppers, Motorhead e House of Pain, o que contribui para incentivar os skatistas a fazerem as manobras mais insanas possíveis. E esses truques empolgam não apenas pela realidade como são mostrados, mas também pela qualidade sonora. Dá até pra ouvir o som dos ossos quebrando! Ai! Uma trilha sonora matadora, visuais de ficar bobo, replay infinito e jogabilidade afinada e viciante. Com certeza, um dos melhores games da história. Dá para esperar até o mês que vem?




**Publisher**: Activision
**Desenvolvimento**: Neversoft
**Gênero**: esporte
**Número de jogadores**: 1 a 2 simultâneos
**Lançamento**: dezembro de 2001

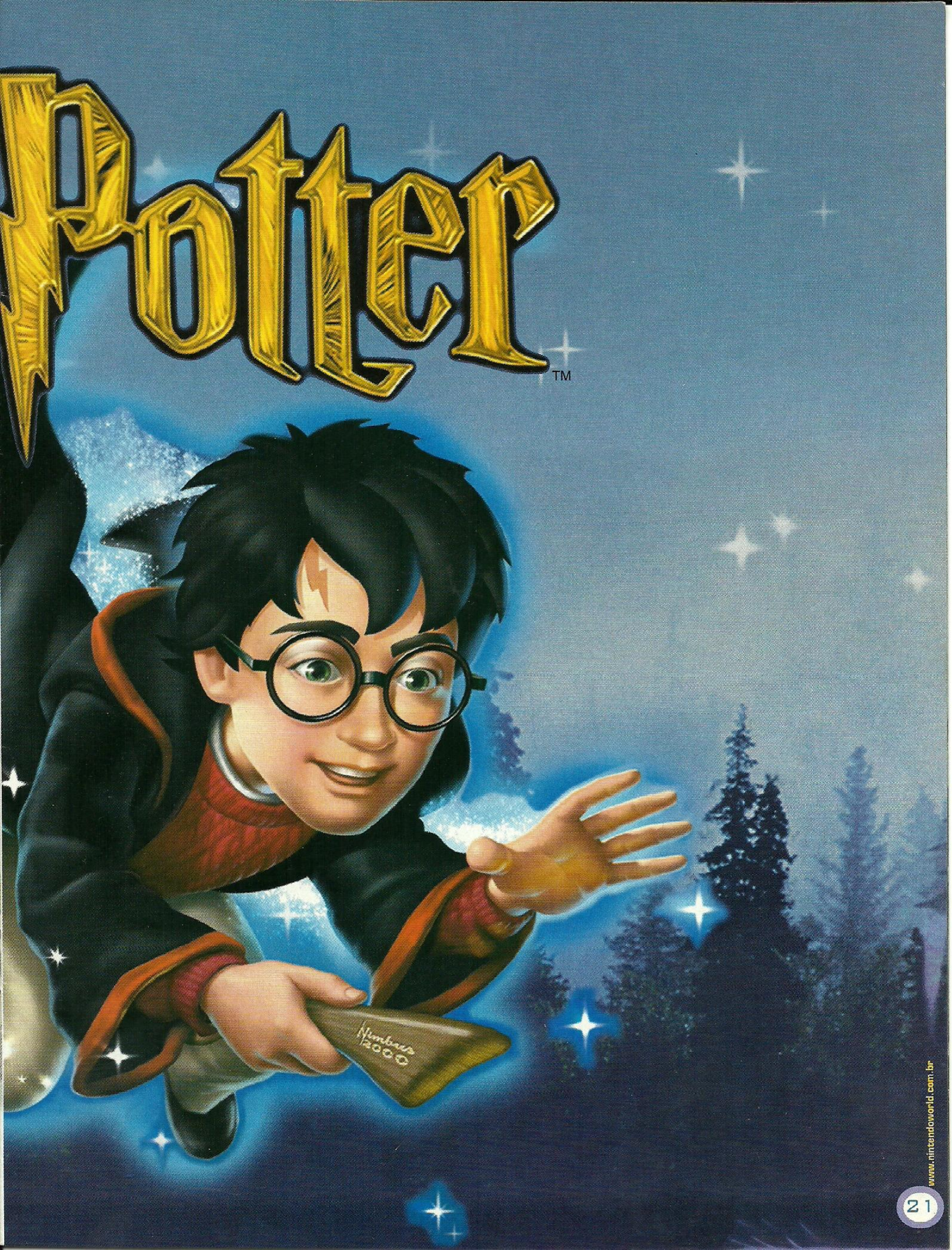
# A magia de Harry



**O bruxo mais famoso de todos os tempos arrasa em duas aventuras portáteis – e tudo em português!**

Passar pela infância sem um dia sequer ter entrado debaixo de uma lona de circo, ter tido medo de ir ao dentista ou ter imaginado um mundo repleto de magia é algo impossível. E depois que a escritora J.K. Rowling decidiu dividir seu mundo de fantasias com todos que acreditam ainda ter um pouco da magia da infância, a palavra Abracadabra ganhou outro sentido. A fantasia se torna realidade no mundo de Harry Potter: a varinha mágica, a escola para bruxos, a vassoura voadora… E você pode fazer parte desta aventura, dando asas à sua imaginação quando folhear as páginas do livro, se emocionar quando ir ao cinema ou mesmo viver na pele do bruxo jogando Harry Potter e a Pedra Filosofal para Game Boy Advance e Game Boy Color. Estudar em Hogwarts, ter aulas de encantamentos e vôo, competir na Copa das Casas e enfrentar o maligno Você-Sabe-Quem – estes são os ingredientes perfeitos, dosados na medida certa para conquistar os candidatos a bruxo. Convidamos você agora a conhecer um pouco mais sobre as aventuras virtuais de nosso amigo Harry. Sim, pois já estamos convencidos de que ele existe! E ainda torceremos por ele no campo de Quadribol!

Ronny Marinoto


Potter™

Harry Potter

# Perfeito como o livro

## Feijõezinhos, sapos de chocolate e muito Quadribol: não falta nada em **Harry Potter** para GBA

O menino bruxo está realmente com tudo. Como se não bastasse quebrar todos os recordes possíveis nos cinemas, Harry Potter ainda dá as caras no Game Boy Advance, em um jogo cheio de ação e bem fiel às aventuras do livro. O mais bacana do game é exatamente poder vivenciar diversas situações descritas no primeiro livro de J.K Rowling. Tudo bem que algumas passagens sofreram adaptações para o jogo, mas está praticamente tudo lá, inclusive muitos detalhes "esquecidos" pelo filme. Se o que você procurava era uma aventura que o levasse para dentro do mundo mágico de Hogwarts e sentir como é viver na pele de Harry Potter, esse é o game certo para você.

Tudo começa com a chegada de Harry na escola de bruxaria de Hogwarts. Controlando o garoto, cabe a você guiá-lo pelos corredores e escadarias do enorme castelo, sempre vasculhando cada cantinho em busca de feijõezinhos de todos os sabores (que lhe dão energia) e sapinhos de chocolate. Os sapos funcionam como uma espécie de desafio secundário do jogo: cada um lhe dá uma figurinha de bruxo famoso, que pode ser visualizada em um álbum. Conseguir todas dá um trabalho danado, pois muitos sapos de chocolate estão em locais bem escondidos – geralmente na direção oposta a que você deveria seguir para terminar a fase. A única coisa chata é que não é possível retornar às fases passadas para procurar os sapinhos. Passou batido por um? Já era!

### Já pra aula, Harry!

Praticamente todas as passagens importantes do livro são transformadas em desafios e missões no game. Harry precisa aprender feitiços (como repetir os movimentos da varinha do professor), andar pelos corredores durante a noite sem ser surpreendido pelos monitores, jogar quadribol, enfrentar o Trasgo no banheiro e até cumprir detenção na floresta proibida. Com exceção dos jogos de quadribol, suas missões em todas as fases são as mesmas: você deve procurar itens, usar feitiços para abrir portas, acionar alavancas, derrubar monstros e coisas do tipo. A ação até varia em certos pontos (como na luta contra o Trasgo e no confronto final com Voldemort), mas no geral é só isso. Como o game é longo, essa falta de variedade enche um pouco o saco depois de um tempo. O desafio logo se torna meio repetitivo.

Os quesitos gráficos e som merecem muitos elogios. Todos os cenários de Hogwarts são extremamente detalhados, até com as famosas pinturas que se mexem. Os personagens também estão muito bem caracterizados, com um visual bem próximo ao dos atores do filme. O som é um verdadeiro show, contando até com Harry gritando o nome de alguns feitiços, como "Flipendo!" e "Alohomora!". Os comandos são bem simples e – a melhor coisa – há a opção para legendas em português! Há quanto tempo você não espera por isso?

### Nem tudo é mágico...

Talvez o único problema seja a localização dos pontos para salvar o jogo. Alguns ficam muito longe uns dos outros, obrigando você a percorrer um enorme caminho até poder gravar o seu progresso. Isso fica particularmente irritante nas fases mais no final do jogo, exatamente as maiores e mais complicadas. O fim também decepciona um pouco, pois após uma batalha tão dura contra Voldemort, era de se esperar algo mais emocionante. Mas nada disso compromete o resultado final do game, que é sob medida para os fãs de Harry Potter.

**Renato Viliegas**

## Magias a granel

Todo mago que se preza deve saber o momento certo de usar os encantamentos que conhece. No game, Harry aprende cinco deles, que podem ser usados em qualquer momento do jogo, inclusive pelos corredores e no meio da sala de aula. Mas nem comece a ter idéias engraçadinhas! O mal uso dos feitiços pode custar pontos para Grifinória!

**Flipendo**
Quem ensina: Professor Quirrell
Para que serve: empurra objetos e pode ser usado como ataque contra algumas criaturas. É o feitiço que Harry mais usa no jogo.

**Alohomora**
Quem ensina: Hermione
Para que serve: abre portas e baús, além de revelar passagens secretas atrás de alguns espelhos de Hogwarts.

**Avifors**
Quem ensina: Professora McGonagall
Para que serve: transforma alguns objetos em pássaros.

**Lumos**
Quem ensina: Professor Quirrell
Para que serve: ilumina áreas escuras por um certo período de tempo. Muito útil nas escapadas noturnas de Harry.

**Wingardium Leviosa**
Quem ensina: Professor Flitwick
Para que serve: é o feitiço de levitação, usado para mover objetos pesados.



O nível de detalhes impressiona. Quem leu o livro vai curtir mais ainda



Faça tudo o que Quirrel mandar... quer dizer, quase tudo!



Aqui vale a cadeia alimentar: a planta come a mosquinha, e Harry...



Toque a flauta e junte as lesmas. Sua poção vai ficar uma delícia!



Quadribol não tem Felipão nem Romário, mas tem nosso Harry de apanhador



Fique atento aos belos efeitos sonoros e visuais do game

**AVALIAÇÃO**
Gráficos **9,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,0** / Replay **7,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **aventura**
Salva? **sim (três slots)**
Desenvolvimento: **Griptonite Games** / Publisher: **Electronic Arts**

**NOTA FINAL 8,2**



# Harry Potter

# O melhor de **todos**!

## A vassoura de **Potter** aterrisa bonito no GBC

Quem diz que potência é tudo está redondamente enganado. **Harry Potter e a Pedra Filosofal** foi lançado para quatro plataformas, entre elas o Game Boy Advance e no Game Boy Color. E ao contrário do que muita gente pode pensar, a versão do GBC é a melhor de todas!

Mas como um game para um console de 8-bit pode ser o melhor? Fácil de responder. Apesar dos outros jogos serem mais bonitos e poderosos, **Harry Potter GBC** é aquele que mais aproxima o jogador da aventura vivida no livro pelo pequeno Harry. Lógico que as outras versões respeitam a série e tem tudo da história, mas uma pessoa que não leu o livro ou assistiu ao filme entenderá melhor o que está rolando com as explicações do GBC. Pra ajudar mais, o jogo tem opção de legendas em português! Isso é uma mão na roda, já que este é um RPG dos bons!

A aventura começa no Beco Diagonal, local onde os bruxos compram os "materiais" para seus encantos. A primeira coisa a ser feita é visitar a loja do senhor Olivaras e comprar uma varinha mágica. Afinal de contas, todo bruxo que se preza tem a sua! Acompanhado do gigante Hagrid, a história continua num cofre em Gringotes, o banco dos magos. Lá, você deve enfrentar alguns inimigos usando mágica e pegar o dinheiro para comprar o resto dos seus materiais. Depois disso, há muito a ser feito na sua próxima parada: a Escola de Bruxaria Hogwarts.

### A Copa das Casas é nossa!

Assim como no livro, no filme e nos outros games, sua missão principal é acumular pontos para vencer a Copa das Casas. Elas são quatro: Grifinória (Harry estuda lá), Lufa-Lufa, Corvinal e Sonserina. Durante todo o game é preciso realizar tarefas, descobrir caminhos e prestar muita atenção às aulas para ganhar pontos e colocar sua casa no ponto mais alto do pátio.

Como é um RPG tradicional, sempre há uma tarefa a ser cumprida para progredir. Mas isso não nos impede de curtir uma ou outra aventura paralela à principal. Na verdade, essas "escapulidas" são obrigatórias para se ganhar experiência, encontrar cartas de bruxos famosos, ingredientes para as poções mágicas e combinações de cartas para os encantamentos especiais.

A versão para Game Boy Color possui algumas características exclusivas, que o tornam bem mais "complexo" que o game para GBA. Os grandes destaques são as magias, que ficam mais potentes e ganham variações à medida que seu nível de experiência aumenta. A magia Flipendo, por exemplo, pode se desenvolver para Flipendo Duo e Flipendo Trio. Aumentar a magia é muito importante, já que os inimigos ficam mais fortes conforme seus objetivos são cumpridos. Feitiços fraquinhos não causarão efeito algum!

### Aqui também se troca

Outro detalhe muito legal são as combinações de cartas. Existem 111 delas, que podem ser combinadas de três em três e acionam ataques e defesas especiais. Para conseguir todas, é preciso terminar o game mais de uma vez. Há também a possibilidade de fazer trocas com um amigo pelo Cabo Game Link, como uma coleção de figurinhas. Mas fique esperto! Algumas cartas são raras e só aparecem uma única vez no jogo, por isso, escolha bem o que você vai trocar!

Mas o melhor de tudo são as poções mágicas. Harry precisa encontrar vários tipos de plantas, peles de animais, objetos asquerosos e chifres de unicórnios para criar suas poções e antídotos. Só que é necessário ter um tipo específico de caldeirão para cada poção. Dá pra imaginar a mistureba que vai dar?

Mesmo quem não tem experiência com RPGs consegue se virar numa boa com **Harry Potter**. A jogabilidade do game é toda facilitada, com sistemas de menu de batalhas descomplicados e no nosso idioma. Graças à Electronic Arts, que fez a localização do jogo para o idioma português, você só encalha no game se tiver preguiça. Apesar do estilo simples, **Harry Potter e a Pedra Filosofal** é um game bonito e caprichado, que agrada de bruxos a "trouxas".

**Ivan Cordon**




Harry precisa de grana pra comprar seu material



O Beco Diagonal é o Shopping dos bruxos. Compre tudo o quer precisar antes de ir para Hogwarts

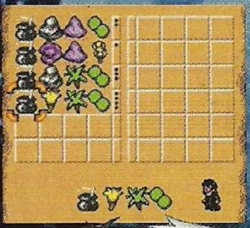



A magia Flipendo Dou é usada em umas das peças do jogo de xadrez




Para fazer a poções, junte os ingredientes e use o caldeirão certo

Este mini game abre o último desafio antes do Você-Sabe-Quem






Três cartinhas fazem mágica!




Procure as cartas de bruxos famosos em todos os cantinhos




Vá atrás dos ingredientes, principalmente em flores e arbustos




Na batalha contra Voldemort, concentre tudo nas magias



| AVALIAÇÃO | | NOTA FINAL |
|---|---|---|
| Recomendado para todas as idades | Gráficos **7,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **8,5** | **8,2** |
| | Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG** | |
| | Salva? **sim (três slots)** | |
| | Desenvolvimento: **Griptonite Games** / Publisher: **Electronic Arts** | |

# Magia à **brasileira**!

## Como a **EA** fez **Harry Potter** falar português

Harry Potter ganhou tratamento de luxo no Brasil. Pela primeira vez, um, ou melhor, dois jogos para Game Boy foram totalmente localizados em nosso país. Não entendeu? Fácil! Localização é como é chamada a adaptação de texto, conteúdo e embalagem de um game para o mercado em que será comercializado. No caso de Harry Potter, isso quer dizer que, além do manual e da embalagem, todos os textos dos games foram traduzidos para o português!
O responsável por Harry falar o nosso idioma tem 25 anos, já trabalhou em locadora e foi piloto de revista de games. Mateus Andrade trabalha na Electronic Arts há três anos com localização e testes de novos games. O cara viajou duas vezes para a Inglaterra nos últimos seis meses para testar as versões em português de Harry Potter para GBA e GBC. O engraçado é que Mateus não conhecia nada sobre os livros de J.K. Rowling antes do projeto. Mas foi obrigado a aprender: ele leu Harry Potter e a Pedra Filosofal todinho no avião, a caminho da Inglaterra.


Cassemiro e Mateus, na sede da EA Brasil

### Caçando **insetos**

A primeira parte da localização, que é a tradução, é feita ainda no Brasil. Não é fácil, já que praticamente todas as palavras existentes no cartucho precisam ser passadas para o português. No caso da versão para o GBC, que tem mais de 20.000 palavras, o processo levou quase um mês. O texto traduzido precisa ficar do mesmo tamanho do original em inglês (para caber no espaço destinado à legenda), e as expressões usadas precisam ser iguais às da tradução do livro. Quer dizer, "Quidditch" vira Quadribol, "muggle" é trouxa, e assim vai.
Depois de tudo pronto, chega a hora de aplicar o texto à programação do game e fazer os Language Tests (testes de idioma). Esta parte ficou a cargo de Mateus, que no total passou mais de um mês na Inglaterra: "Minha rotina era chegar no escritório da EA às 9 da manhã e jogar até 10 da noite. Isso todos os dias, inclusive nos fins de semana. Só pude voltar ao Brasil quando o game estava todo testado e sem nenhum defeito".
Mateus recebia uma versão do game em português pela manhã e jogava sem parar para verificar a tradução e localizar os possíveis "bugs" (defeitos). Os problemas eram escritos em formulários, passados no fim do dia para os programadores. No dia seguinte, Mateus recebia um novo protótipo do game, já corrigido, para procurar mais defeitos. A rotina seguia assim até a toda a análise do game ser concluída.
Pra muita gente, este deve ser o emprego dos sonhos. Claro! Quem não gostaria de viajar pra Europa só pra jogar videogame o dia inteiro? Melhor ainda, quem não gostaria de pôr as mãos antes em games que todo mundo quer jogar? Mas não foi tão simples para o Mateus: "Meu hotel ficava distante da cidade, mas bem ao lado da EA. Não havia nada para fazer por perto. No final, era muito desgastante. Foram três semanas jogando diariamente naquela telinha minúscula do GBA!". A responsabilidade de Mateus no projeto Harry Potter era grande, já que era ele quem dava a aprovação final. "O jogo só sairia se eu dissesse que estava tudo certo".
E esta é só uma das dificuldades da vida de um testador de games. "Não é só festa. Quem acha que o trabalho é só jogar games legais está enganado. Às vezes, dou a sorte de pegar um jogo que gosto, mas às vezes tenho que mexer com uns que detesto", diz. Dos dois games de Harry que trabalhou, Mateus curtiu mais o do GBC: "É um RPG, então é bem mais legal e complexo".

### **Harry** vale a pena

Muita gente deve se perguntar: por que a localização não é feita sempre nos games? Simples: porque nem sempre o esforço compensa. "Primeiro, nós decidimos se o título é suficientemente vendável. O processo de localização é caro e dá muito trabalho para a empresa", diz Carlos Cassemiro, Gerente de Operações da Electronic Arts. Como Harry Potter é uma febre absoluta, o trabalho da localização total foi justificado. "Os prazos foram muito apertados com Harry Potter. Tínhamos só três meses para concluir cada jogo, senão ele não sairia em português", diz Cassemiro.
Além das legendas, a versão do GBA também ganhou dublagem em português. Tá certo que as vozes limitam-se à meia dúzia de palavras mágicas, mas já é alguma coisa. Vale lembrar que a voz de Harry Potter é feita por um velho conhecido dos leitores da Nintendo World: o garoto Fábio Lucindo, que dubla o Ash de Pokémon e o Kurilim de Dragon Ball Z. Imagine se ele se confunde e grita "vai Pikachu!" em vez de "Wingardium Leviosa"? Seria engraçado, não?

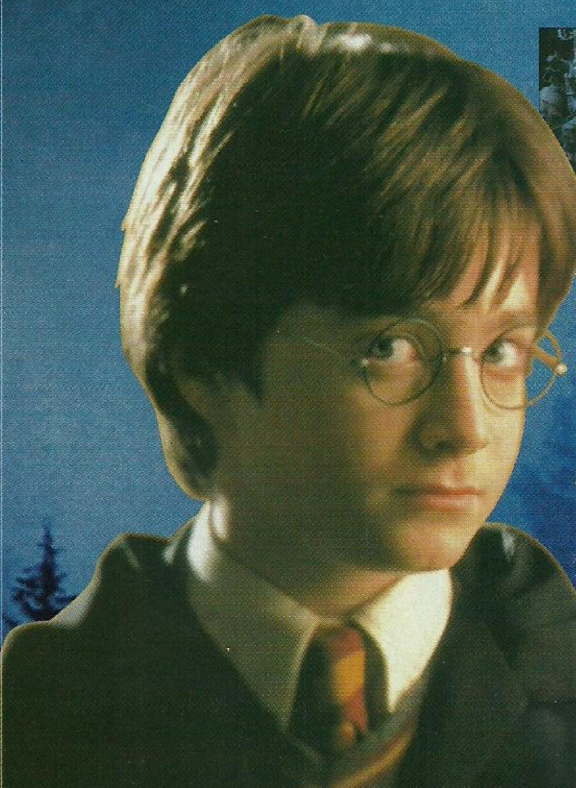
**Pablo Miyazawa**

# A saga em

## Harry Potter **e a Pedra Filosofal**




Tudo ia bem na vida do garoto Harry Potter, até o dia em que um monte de corujas invade a casa de seus tios, os Dursley. Elas despejam centenas de cartas convocando-o para se inscrever na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, um lugar onde as matérias têm nomes como "História da Magia" e as pessoas nas fotos nunca ficam paradas. Só então Harry fica sabendo que, na verdade, sua cicatriz tinha sido causada pelo ataque de um bruxo extremamente mau e poderoso – cujo nome as pessoas nem se atrevem a repetir – e que ele é uma espécie de lenda entre a comunidade dos bruxos, por ter sobrevivido.
Mas nem por isso Harry fica convencido. Ele tenta levar uma vida normal e anônima na escola, ao lado dos amigos Rony Weasley e Hermione Granger, estudando bastante para acertar nos feitiços e treinando muito para os jogos de Quadribol – o esporte preferido dos bruxos, onde os jogadores usam suas vassouras para correr atrás de bolas voadoras e marcar pontos.


Daniel Radcliffe já está garantido nos próximos filmes de Harry. Ao lado, cenas de Harry Potter e a Pedra Filosofal



# papel! Tudo o que aconteceu nos quatro livros de **Harry Potter**

Por **Ederli Fortunato**

## Harry Potter
### e a Câmara Secreta



Harry passa um verão totalmente infeliz na casa dos Dursley. Ele fica trancado em seu quarto e proibido de se aproximar de seus livros de feitiçaria. Até que uma criatura estranha e muito barulhenta aparece para convencê-lo a não voltar para a escola, sob a ameaça de alguma coisa muito ruim acontecer. Harry fica com aquilo na cabeça mas, mesmo assim, faz de tudo para chegar até Hogwarts no primeiro dia de aula – o que inclui roubar o carro voador do pai de Rony Weasley.
Logo, a ameaça da criatura torna-se realidade: vários alunos viram pedra e ninguém sabe o porquê. Pior ainda, como esse é um problema que já acontecera ali muitos anos antes, a escola corre até o risco de fechar. E, como se não bastasse, muita gente começa a achar que Harry é o responsável pelos colegas petrificados e passam a evitá-lo, e até mesmo a acusá-lo em público. Para desfazer o mal-entendido e solucionar o mistério, Harry precisa descobrir de onde vem a voz que ouve pelos corredores. E conta até com a colaboração de um fantasma!



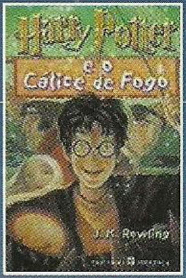


## Harry Potter
### e o Prisioneiro de Azkaban



Harry Potter está com 13 anos e aguarda ansioso o terceiro ano de aulas na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Ao contrário de outros garotos, Harry odeia as férias, porque é obrigado a voltar para a casa dos tios "trouxas" (nome daqueles que não são bruxos) e ficar longe de seu caldeirão. Tudo piora quando uma tia que odeia Harry (e vice-versa) vem fazer uma visita. Ele fica com tanta raiva que faz com que ela infle como um balão e comece a flutuar pelo teto da sala de jantar.
Harry foge com suas coisas nas costas meio sem destino, até que um ônibus voador sai do nada e o leva para o Beco Diagonal (o centro comercial para bruxos, escondido dos "trouxas"). Harry encontra o Ministro da Magia (a maior autoridade do mundo dos bruxos) em pessoa e recebe a recomendação de não sair dali: todos estão preocupados com Sirius Black, um homem que havia matado treze pessoas de uma vez e estava preso na horrível cadeia de Azkaban, de onde ninguém jamais havia conseguido escapar.
Já nos primeiros dias de aula, uma professora prevê que Harry vai morrer. Para evitar isso, ele precisa aprender a enfrentar seus medos e escapar dos dementadores (os guardas de Azkaban que roubam toda a felicidade de quem está por perto) e aos ataques que sempre parecem ser destinados a ele.
Nesse ano, Harry aprende um pouco sobre a história de seus pais, começa a se perceber como um bruxo poderoso e descobre que, para encontrar a verdade, é preciso conhecer todos os lados de uma história –mas até chegar a essa conclusão, ele precisará até viajar no tempo e voar na garupa de um hipogrifo.

## Harry Potter
### e o Cálice de Fogo



A história começa com os últimos dias de férias antes do retorno de Harry a Hogwarts. Mas, desta vez, Harry vai ter uma chance única: assistir a grande final da Copa Mundial de Quadribol, Irlanda X Bulgária. É a sua, e a nossa, primeira chance de ver bruxos e bruxas de todo o mundo reunidos, e de descobrir que existem outras escolas de bruxaria além de Hogwarts, inclusive uma no Brasil.
O problema é que os seguidores de Voldemort resolvem aparecer na festa da final, conjurando a Marca das Trevas e aterrorizando magos e trouxas. A confusão é total enquanto o Ministério da Magia faz o possível para descobrir quem são os responsáveis.
Em Hogwarts, a grande novidade do ano é que os alunos disputarão um torneio com duas outras escolas de magia: Beauxbatons e Durmstrang. E, é claro, terão um novo professor de Defesa Contra as Artes das Trevas. Substituindo o professor Lupin, as aulas este ano ficarão por conta do professor Moody, um tipo estranho com um olho mágico e milhares de cicatrizes. Inicialmente, o torneio está aberto somente a alunos com mais de dezessete anos e para um representante de cada escola. Mas, Harry acaba tornando-se o segundo representante de Hogwarts, e tendo de enfrentar as provas do torneio além do mais violento ataque de Voldemort desde o assassinato de seus pais. Harry jamais correu tanto perigo!

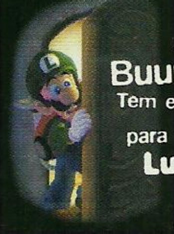


## Tá pensando que **acabou?**

### A saga de Harry Potter continua!

Você já leu os livros, jogou os games, assistiu ao filme e comprou tudo o que conseguiu sobre Harry Potter? Pois não pense que a mania pára por aí! Pelo voar da vassoura, o incansável bruxinho ainda tem muita história pra contar.
A equipe do diretor Chris Columbus já está trabalhando no segundo filme da série, **Harry Potter e a Câmera Secreta**, que deve chegar às telonas já em 2002. E a Warner garantiu a produção de outros dois, baseados nos outros livros do pequeno feiticeiro. Só pra se ter uma idéia de como as adaptações dos livros para o cinema estão mexendo com os fãs, já tem gente que não agüenta mais esperar o lançamento em DVD do primeiro filme, e olha que ele nem saiu de cartaz dos cinemas ainda! E claro que podemos esperar games e mais games baseados nos próximos filmes, que certamente ainda marcarão presença em todos os consoles da Nintendo. A Electronic Arts já confirmou que vai lançar um game novo de Harry para o GameCube em 2002. Dá para imaginar como será jogar Quadribol no Cubo?
Mas o que todo fã do menino bruxo está mesmo esperando é o quinto livro, **Harry Potter e a Ordem de Fênix**, que é aguardado para o primeiro semestre de 2002. A autora escocesa J.K. Rowling está guardando a sete chaves todos os detalhes envolvendo as próximas aventuras de Harry, mas já deu para perceber que muitas supresas ainda irão acontecer na vida do garoto. Quem viver, lerá!

**Renato Viliegas**








**Saiba mais:** Tem mais **Harry Potter** nas revistas **Herói** e **Clube**, ambas da **Conrad**.



Nintendo®
www.nintendo.com.br
Nada é mais importante
que um Game Boy® Advance.
*Promoção válida até 31/12/2001, somente nas lojas participantes. ™, ®, Nintendo e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © Nintendo. Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
De R$ 399,00 por R$ 299,00*
Sua diversão mudou de fase. Game Boy® Advance, o game portátil mais avançado que você já viu. Tela no formato wide-screen, melhor resolução de imagem, maior qualidade de som, disponível em quatro cores diferentes e ainda compatível com games do Game Boy® e Game Boy® Color. Game Boy® Advance. Em breve no seu bolso.


Leo Burnett
GAME BOY
ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
LIFE, ADVANCED.™

ESTRATÉGIA

# Luigi's Mansion

## Toda a estratégia do primeiro grande jogo do GameCube

Por **Ed Garden**



**Na edição anterior da** NW**, você conheceu um pouco mais sobre o primeiro game da família Mario para o novo console da Nintendo. Mas aqui, Mario não é o personagem principal. O herói mesmo é o Luigi! Em** Luigi's Mansion**, seu objetivo é resgatar seu irmão, seqüestrado por fantasmas malvados que invadiram a sua mansão. E além de resgatar o bigodudo, você deve capturar alguns antigos moradores da casa, que não estarão para brincadeira! Está pronto? Então prepare seu aspirador!**



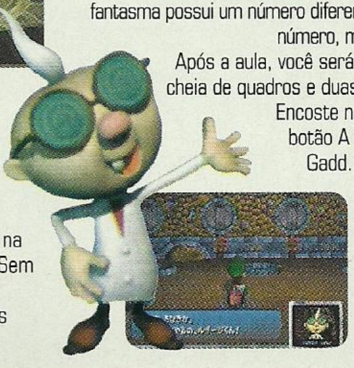
### Treinamento

Depois de um papinho com o professor, você deverá aprender a manejar o aspirador de pó. É bem fácil e logo se pega o jeitinho. Quando encontrar um fantasma, aponte o aspirador para ele. Assim que um número aparecer na tela, pressione o botão L para acioná-lo. Controle o Luigi com a alavanca de controle e segure a alavanca C (amarela) para o lado contrário ao qual o fantasma fugir. Quando o número chegar ao zero, o fantasma estará capturado! Note que cada fantasma possui um número diferente: quanto maior o número, mais difícil o inimigo.

Após a aula, você será levado a uma sala cheia de quadros e duas estátuas de anjo. Encoste nas estátuas com o botão A e converse com E. Gadd. Escolha a terceira opção, depois a primeira opção. Pronto! Você já está dentro da mansão, pronto para a primeira missão!

### Começando

Ao entrar na mansão, suba as escadas e tente abrir a porta dupla. Você escutará um som. Desça as escadas para encontrar um fantasma. Ele lhe deixará a primeira chave. Suba as escadas novamente e use a chave na porta. Você encontrará um fantasma Boo! Sem pânico! O maluquíssimo professor E. Gadd surgirá para dar uma força. Só que há mais fantasmas vindo por aí! Corra!



### Eu quero é money!

Juntar grana é um dos principais objetivos de **Luigi's Mansion**. As notas, moedas e pedras preciosas coloridas estão escondidas em toda parte: vasos, gavetas, armários... Para descobrir, é só ativar o aspirador em cima! Quanto mais grana você juntar, melhor será sua classificação no ranking do final do jogo!



## **Espelho**, espelho meu...

Sabe para que servem os espelhos do jogo? Para transportarem você de volta à entrada! Quando encontrar um, presssione X para aproximar a câmera. Daí, é só pressionar A em cima do espelho. Facilita que é uma beleza!



# Primeira **fase**







Converse com o Toad para salvar o jogo (é preciso usar o Cartucho de Memória). Suba as escadas e entre na porta dupla para entrar na sala que você encontrou o cientista pela primeira vez. Apague as velas roxas que estão na parede (ao lado dos quadros) para fazer os fantasmas aparecerem. Depois de capturar três, a sala se iluminará e um baú com uma chave vai aparecer. A indicação de onde a chave pode ser usada irá aparecer na tela. Este procedimento irá se repetir durante todo o jogo: derrote todos os inimigos para a sala iluminar, pegue a chave e abra a porta seguinte.

Ao entrar nessa sala, a porta irá trancar. Derrote todos os fantasmas e entre pela porta da esquerda. Na sala seguinte (closet), capture todos os fantasmas (inclusive aqueles de dentro dos armários). Pegue a chave acima dos cabides, usando o aspirador. Volte para a sala do início do jogo e abra a porta à esquerda das escadas.

No corredor, entre pela primeira porta. No escritório, há um fantasma lendo um livro em uma cadeira de balanço. Quando ele levantar os braços e bocejar, aponte a lanterna para ele e acione o aspirador. Após capturá-lo, pegue a chave, saia da sala e entre na porta do final do corredor. No quarto de dormir, abra a cortina com o sopro do aspirador de pó. O fantasma da mulher irá levantar-se para fechá-la, e esta é a sua chance para capturá-la. Use a lanterna quando ela estiver distraída, e capture-a. Mais um baú com uma chave aparecerá.

Ao sair do quarto, você escutará um choro de bebê no corredor. Entre pela porta do meio para encontrar o primeiro inimigo da fase.







## **Chefe**: o bebê malvado

**Aspire o cavalinho de balanço para fazer o bebê aparecer. Ele irá lhe enviar seus ursinhos do inferno. Aspire a bola que está no chão e solte-a na direção do bebê, tomando cuidado com os ursinhos. Você será transportado para o berço do bebê. Desvie dos cavalinhos de balanço e das bolas, e, quando puder, aspire a bola que sobrou no berço e atire-a contra o bebê. Assim que ele ficar imobilizado, aspire-o o máximo que puder. Quando ele se soltar, desvie das barrigadas e repita o procedimento até derrotá-lo de vez. Como prêmio, você receberá um baú dourado com uma chave rosa. Agora, é só esvaziar o aspirador e contabilizar a grana obtida na fase.**





# Segunda **fase**









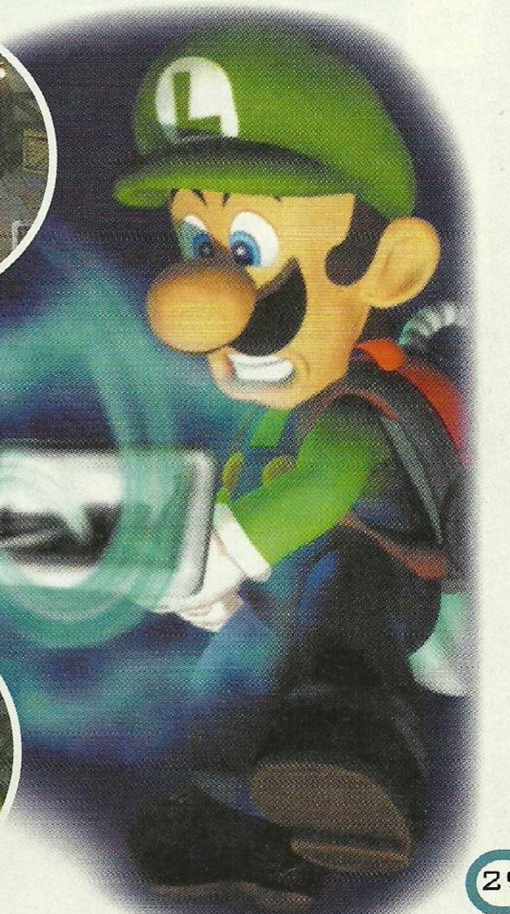


**Entre novamente na mansão. Só que, desta vez, você poderá entrar na porta que está à frente, usando a chave rosa. No corredor escuro, vá para a direita e suba pelo corredor até chegar em uma bifurcação. Pegue o caminho da esquerda e siga para cima para entrar na porta da esquerda – o banheiro. Esta é a única porta que não é preciso usar chave. Derrote os dois fantasmas e use o aspirador para pegar a chave que está no canto superior esquerdo. Siga para a porta indicada e use a chave ali. Entre no salão de festas e derrote os três casais de fantasmas. Primeiro, aspire suas máscaras, e depois, paralise-os com a lanterna. O verdadeiro inimigo desta sala aparecerá logo depois: um casal de dançarinos. Quando eles pararem de dançar, o fantasma dará um grito. Aproveite esse momento para aspirá-los.**

**Use a chave na porta da mesma sala para entrar no armazém. Derrote os fantasmas para as luzes se acenderem e olhe para o espelho. Você verá um botão que está na parede à sua frente. Pressione o botão (aperte A) para abrir a passagem secreta da esquerda. No final da sala, use o aspirador para tirar o pôster que está protegendo o botão e aperte-o para libertar o King Boo. Agora, você tem mais um objetivo: capturar os 50 Boos escondidos pela mansão. Preste atenção ao seu radar (uma lâmpada pequena próxima ao canto da fase). Sempre que ela brilhar em vermelho, é porque há algum Boo escondido ali. Use o aspirador para o monstro aparecer.**



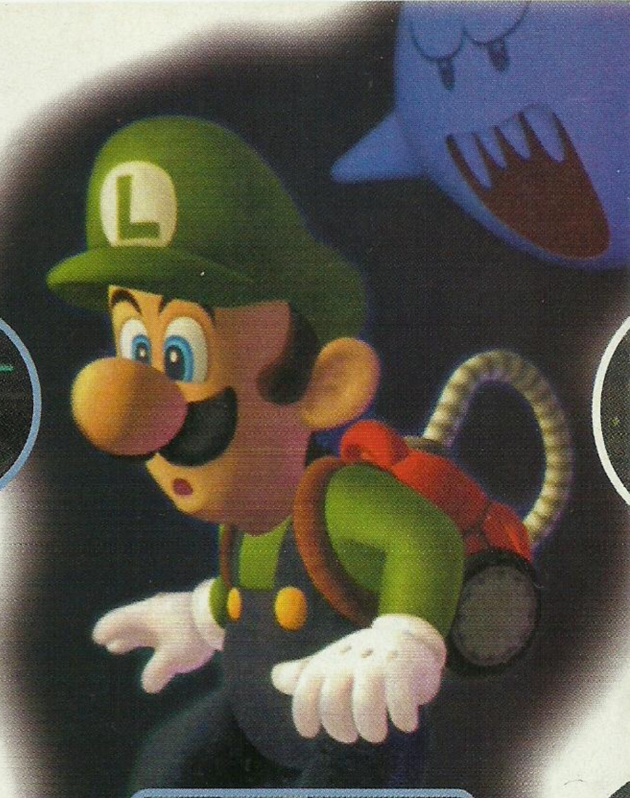






## Segunda **fase**

Continuação





Volte para o corredor, suba e entre no outro banheiro. Você encontrará o Toad chorando. Salve o jogo e abra a privada para encontrar uma chave. Entre pela porta que se abre com essa chave. Ali, há uma bola de cristal no centro e uma porta direita. Entre pela porta e veja pelo espelho a localização dos fantasmas para capturá-los. Assim que derrotar todos, abra o baú para ganhar um medalhão do fogo. Sempre que quiser lançar chamas, puxe fogo das velas com o aspirador (com o botão L) e dispare com o R (confira o marcador de munição na parte de baixo da tela). Acenda as velas da sala para a porta se abrir. Retorne para a sala da bola de cristal e acenda todos os castiçais coloridos para uma chave aparecer. Use o aspirador para pegá-la. Volte para o corredor e entre na porta do final à esquerda. Na lavanderia, derrote todos os fantasmas, pegue o dinheiro no baú e abra a máquina de lavar. Surpresa! Você encontrou o boné do Mario! Este é o primeiro dos cinco objetos que você precisa encontrar. Volte para o corredor e siga até os banheiros. No caminho, você verá um fantasma-mordomo carregando um castiçal. Acenda-o com seu lança-chamas. Agora, siga até a sala abaixo da lavanderia. Assim que o mordomo descansar, aponte a lanterna e aspire-o para ganhar um baú com a chave da sala de música.









Entre na sala de música (ao lado dos banheiros) e "toque" (pressione A) em todos os instrumentos. Conseguiu reconhecer a música? Chegue perto do piano para escutar a música que a fantasma está tocando e fale com ela. Se ela tocar a música-tema do Mario, escolha a terceira resposta. Se ela tocar uma outra música qualquer, escolha a primeira. Daí, é só apontar a lanterna e aspirar a fantasma. Você ganhará uma chave para a porta à frente do salão de festas. Um fantasma muito gordão estará mandando ver na comilança. Derrote os dois fantasmas-garçons e use o aspirador para sugar toda a comida do prato. Ele ficará tão bravo que o atacará com bolas de fogo. Desvie e, quando tiver chance, aponte a lanterna e faça aquela lipoaspiração no gordinho. Entre na sala do lado esquerdo e abra a geladeira para encontrar um fantasma. Dispare chamas para descongelá-lo e aspire-o para um baú aparecer. Ali estará o medalhão da água, que funciona da mesma forma que o de fogo. Aspire a água da pia e apague a fogueira da porta. Saia para o quintal e molhe o gramado.





Derrote o fantasma-esqueleto que aparecer e deixe o cachorro pegar o osso. Daí, é só apontar a lanterna e capturá-lo. Aproxime-se da casinha, pressione o botão X para aproximar a câmera e pressione Am para acionar o teletransporte. Você será lançado para o outro lado do muro. Encoste nas lápides para os esqueletos aparecerem e derrote-os para ativar uma lápide maior. Encoste nela para enfrentar o inimigo da fase.




### É **ouro**!





Na sala abaixo da lavanderia (aquela na qual você derrotou o mordomo), há um buraco de rato na parede direita. Pressione X para aproximar a câmera, centralize o visor no buraco e pressione o botão A. Você será teletransportado para uma sala cheinha de baús. Derrote todos os fantasmas com a arma de fogo e faça a coleta da grana!

### A **flor bacana** dá muita grana



Há uma semente plantada no jardim em frente ao cachorro. Regue-a com o aspirador para ela brotar. Agora, você precisará regá-la mais três vezes para ela se tornar uma flor completa. Faça isso uma vez por fase. Se esquecer, a flor morrerá e o truque não dará certo! Se conseguir, o prêmio será valioso: um diamante gigantesco!

### **Chefe**: o fantasma roxo das sombras





Aqui, é moleza. Aspire uma das sombras do fantasmão e jogue-a contra ele. Ele ficará atordoado, e você poderá capturá-lo. Faça isso até derrotá-lo. O prêmio é um baú – com uma chave verde dentro, claro!





# Terceira **fase**

Depois de esvaziar seu aspirador, você voltará ao saguão principal. Se entrar na porta com a fechadura rosa, você perceberá que o corredor está todo iluminado. Use a chave que você acabou de ganhar na porta próxima ao banheiro. Você está na parte de trás da casa. Siga até a casa de passarinhos e pressione o botão A para encontrar outro objeto importante: a carta do Mario. Desça no poço para finalmente encontrar o Mario: ele está preso em um quadro! Suba, derrote o fantasma e pegue a chave que ele deixar cair.





Entre na porta à frente para enfrentar o halterofilista. Bata nos três sacos de pancada ao seu redor para acertá-lo, mas cuidado para ele não voltar na sua cara! Quando ele estiver no chão, mande ver o aspirador nele. Antes de sair da academia, suba na esteira rolante e corra um pouquinho. Uma nova chave irá surgir, o que vai facilitar bastante sua vida. Suba as escadas e apague a fogueira da porta com o jato de água.







Derrote os dois fantasmas da sala para as luzes se acenderem e um baú irá aparecer em cima da mesa. Para subir, vá para a direita e ande sobre as setas que estão no chão. De ponta-cabeça, pise na seta que está no teto para voltar à posição normal. Dentro do baú, pegue o medalhão do gelo. Saia da sala, siga até o final do corredor. Entre na segunda porta da esquerda, onde há um fantasma tomando banho na banheira. Use o gelo para congelar a água da banheira, ilumine-o com a lanterna e aspire o banhista picolé.





Depois, entre no quarto que está à frente para derrotar a fantasma tricotadeira. Derrube as bolas de lã e use o aspirador para recolhê-las do chão. Depois de acertar a fantasma, detone no aspirador. Após ganhar estas duas chaves, volte para o corredor e siga para a direita até uma bifurcação. Desça e entre pela primeira porta para encontrar uma sala com uma estrela no chão. Acenda as velas com o lança-chamas para alguns fantasmas aparecerem. Derrote-os e entre na sala da direita. Olhe pela luneta para observar a lua.





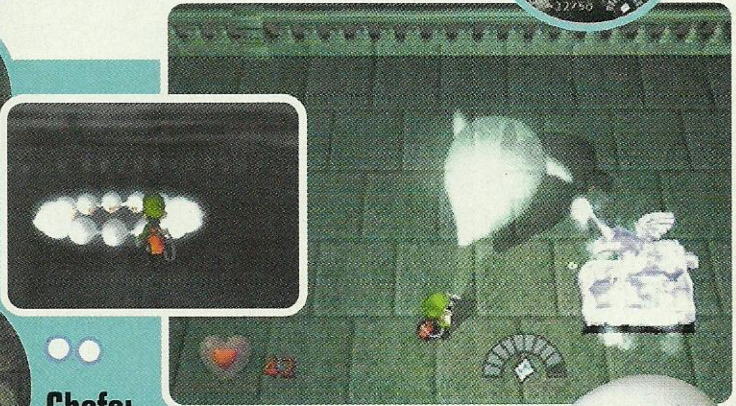
Depois que a sala se abrir, aspire uma estrela cadente e dispare-a contra a lua. Siga pela trilha no céu e pegue o terceiro objeto, a estrela do Mario. Faltam dois! Desça para o primeiro andar e siga até a porta próxima ao banheiro (você agora tem a chave). Você entrará no salão de jogos. Espere o fantasma jogador de sinuca dar uma tacada para as bolas flutuarem pela sala. Aspire uma das bolas dele e dispare contra ele. Faça isso até ele ficar cansado. Aponte a lanterna para imobilizá-lo e aspire-o rapidamente. Na próxima sala, ligue o projetor. Elimine todos os fantasmas da tela para ganhar um baú com o quarto objeto: as luvas do Mario.



Volte para a sala do início e suba as escadas para entrar no corredor do quarto do bebê. Entre no quarto ao lado e rode os helicópteros do teto para fazer os fantasmas-gêmeos aparecerem. Converse com eles, saia do quarto e entre novamente. Assim que encontrar os dois nas caixas, você terá que enfrentá-los. Aspire o veículo que cada um estiver usando, tomando cuidado para não ser atingido pelo outro. Depois de derrotá-los, você ganhará o sapato do Mario.

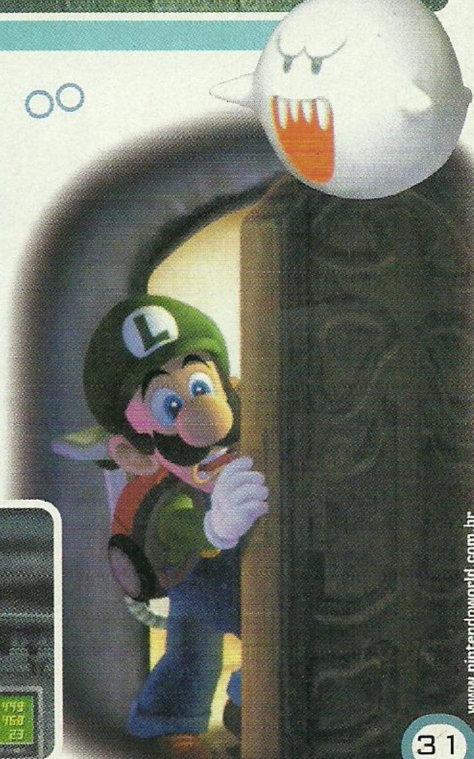


Com os cinco itens nas mãos, entre na sala da bola de cristal. Aponte a lanterna fixamente para a bola até a cigana fantasma aparecer. Converse com ela cinco vezes seguidas até ela dar uma risada. Use a lanterna para imobilizá-la e o aspirador para capturá-la. Abra o baú para ganhar mais uma chave. Siga para o terceiro andar e use a chave na porta. Mova as três cabeças de rena da parede para os fantasmas aparecerem. Congele os fantasmas brancos com o lançador de gelo e aspire todas as criaturas da sala. Abra a próxima porta com a nova chave. Se já tiver capturado pelo menos 20 Boos, siga pelo corredor e passe pela porta para chegar à varanda. O Grande Boo o espera ali.



## Chefe: O Grande Boo

**Você será cercado por uma porção de pequenos Boos. Até que... surpresa! Eles se juntam para formar um grande fantasma. Use o aspirador para prender a cauda do gigante e arraste-o até as estátuas de unicórnio. O Grande Boo irá se desfazer em um monte de fantasminhas. Congele-os com o lançador de gelo e aspire-os um por um até não sobrar nada para contar história. Adivinhe qual é o prêmio pela vitória! Um baú com a chave azul dentro!**





# Quarta fase




Depois de esvaziar seu aspirador, você voltará para a mansão. Suba até o terceiro andar e tente entrar na porta no final da varanda (no mesmo lugar onde você enfrentou o Grande Boo). Logo que abrir a porta, um trovão cairá sobre a casa. Desça rapidamente para o saguão e suba para chegar ao segundo andar. Como as luzes estão apagadas, você terá que enfrentar um monte de fantasmas furiosos. Repita o mesmo caminho do início do jogo para chegar ao closet. Um fantasma bem cansado estará ali. Quando ele se espreguiçar, detone-o com a lanterna e o aspirador.



Depois de derrotá-lo, pegue a chave no baú e desça para o porão. Entre na sala da chave de energia e acenda as luzes da mansão novamente. Saia dali e entre na sala da frente após pegar a chave no baú. Use o aspirador para tirar a poeira do chão e derrote os fantasmas para ganhar uma chave do terceiro andar. Suba para a varanda do terceiro andar e entre na porta na qual você usou a chave azul. Desça pelo corredor e entre na última porta da direita. Nesta sala, há alguns telefones e baús. Entre na porta da direita usando a chave que você ganhou. Você estará na sala dos brinquedos. Acione todos os relogios de corda que estão sobre as mesas para fazer os fantasmas-soldadinhos começarem a marchar. Use o aspirador para dar corda nos soldadinhos até eles ficarem vulneráveis ao aspirador. Quando isso acontecer, mande brasa neles. Depois de derrotá-los, pegue o elevador no meio da sala, direto para o telhado.








## Enchendo **os bolsos!**

Se quiser ganhar um dinheirinho extra no telhado, entre pela chaminé da direita para cair numa sala cheia de baús com jóias e dinheiro. Não deixe de derrotar todos os fantasmas para ganhar uma chave. Para sair dessa sala, puxe o pano da parede da esquerda e use o espelho para ser transportado para a entrada da mansão. A chave que você ganhou serve em uma porta no segundo andar. Entre ali e derrote todos os fantasmas. Em alguns, será preciso usar água. Entre na outra sala com a arma de água e molhe a menina que está dormindo de ponta-cabeça. Ela irá mandar seus brinquedos em cima de você. Aspire todos e saia da sala. Entre ali novamente e pegue o baú que agora está no chão. Mais grana!




Suba para o telhado e derrote todos os fantasmas (até aqueles que é preciso lançar chamas) para ganhar uma chave na chaminé esquerda. Desça pelo elevador e use a chave na porta. Nesta sala, existem diversas armaduras. Fique atrás delas e aperte A para liberar os fantasmas. Derrote todos para ganhar uma chave. No porão, use a chave que acabou de ganhar. Nesta sala, use o aspirador com gelo para congelar o ácido do chão e atravesse o caminho para desativar o registro de água. A "cachoeira" irá parar de descer e você poderá pegar a chave no baú. Abra a porta com a chave que você acabou de ganhar para enfrentar o Homem de Gelo. Use o fogo para derretê-lo e o aspirador para colocá-lo no lugar que ele merece. Use a chave que você ganhou para abrir a porta do ateliê, no terceiro andar. Fale com o fantasma pintor e aspire todos os espíritos que saírem de seus quadros. Depois, é a vez do pintor. Mostre a ele que as coisas não são tão coloridas assim. O prêmio pela vitória é a última chave da mansão! Siga para a porta do porão somente se já tiver capturado no mínimo 40 fantasmas Boo. Finalmente você encontrou seu irmão! Mas... não é o Mario! Adivinhe quem é!





## Chefe: O **Bowser Boo**

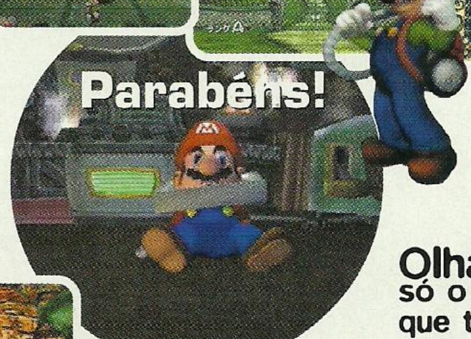




Bowser está de volta, e maior do que nunca! Afaste-se do bichão quando ele cuspir fogo. Ele jogará bolas espinhudas em cima de você. Aspire-as e mantenha a bola grudada na ponta do aspirador. Quando ele se abaixar para cuspir fogo, solte a bola na cara dele. Que horrível! A cabeça de Bowser irá se desgrudar do corpo e o verdadeiro vilão aparecerá: o Rei Boo! Detone o aspirador nele, com cuidado para não ficar parado no mesmo lugar: as bolas de gelo de Bowser machucam bastante. Faça isso quantas vezes puder. Após três aspiradas, a cabeça do Bowser se encaixará do lado contrário. Cuidado! Saia da frente para não ser atropelado. Fuja dele e repita a seqüência anterior até acabar de vez por todas com o Rei Boo. Parabéns! Você terminou o game! Agora, é só curtir o engraçadíssimo final!







Olha só o que te espera na próxima página!

Nintendo®
www.nintendo.com.br

GAME BOY COLOR



## VOCÊ CONSEGUE DESVENDAR O MISTÉRIO?




Desvende o segredo dos Unown de Pokémon Crystal, a mais nova aventura da série Gold & Silver para Game Boy® Color. Aqui, você encontrará um novo Pokédex, descobrirá uma nova maneira de capturar Suícune e enfrentará a Battle Tower - o torneio mais desafiador de todos os tempos. Além disso, pela primeira vez, você poderá escolher entre controlar um personagem feminino ou masculino.

O universo Pokémon está de volta, mais cristalino do que nunca!

TEMOS QUE PEGAR

pokemon.com.br

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

# STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

## Isso sim é game de 128-bit!

Por **Eduardo Trivella**

Antes de começar essa matéria, deixem-me colocar meu queixo no lugar. Pronto, com a mandíbula no lugar certo, já posso começar a falar, ou escrever, melhor dizendo (ou escrevendo), sobre uma das coisas mais bonitas que este par de olhos já teve a oportunidade de presenciar. Jogar apenas alguns minutos no estande da Nintendo na E3 desse ano, sem as condições adequadas para realmente curtir o game, foi suficiente para constatar que o novo game da LucasArts tinha potencial para ser um dos grandes sucessos do ano. Mas ao jogar a versão finalizada em uma TV gigante acoplada a um home-theater e com todo o conforto e tempo do mundo para jogar, podemos afirmar sem medo de errar: **Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II** é tudo aquilo que esperávamos e mais um pouco! The Force is strong in this one!!

**Mais um capítulo da saga espacial**

"Estamos em um período de guerra civil. A Aliança Rebelde está preparando um grande ataque contra o Império. Partindo de uma base secreta na quarta lua de Yavin, a Aliança espera destruir a Estrela da Morte, uma estação espacial fortificada com poder de fogo suficiente para dizimar um planeta inteiro. Luke Skywalker e Wedge Antilles, dois jovens recrutas rebeldes, juntaram-se à Aliança em uma corajosa tentativa de restaurar a liberdade à galáxia."

Lembra aquelas letras que sobem pela tela logo no começo de todos os filmes e games da série **Guerra nas Estrelas**? Em **Rogue Leader** elas também estão presentes, e apesar disso já ser considerado carne de vaca, nossos batimentos cardíacos sobem sempre que escutamos aquela musiquinha. É o começo perfeito para uma história paralela à aventura original, situada entre **Guerra nas Estrelas** e **O Império Contra-Ataca** (mais precisamente entre os episódios IV e V da saga). O jogador controla Luke e Wedge (dependendo da fase) em dez missões recheadas de muita ação e tiroteio a laser, e ainda tem a oportunidade de voar algumas outras missões bônus se for realmente bom de cockpit.

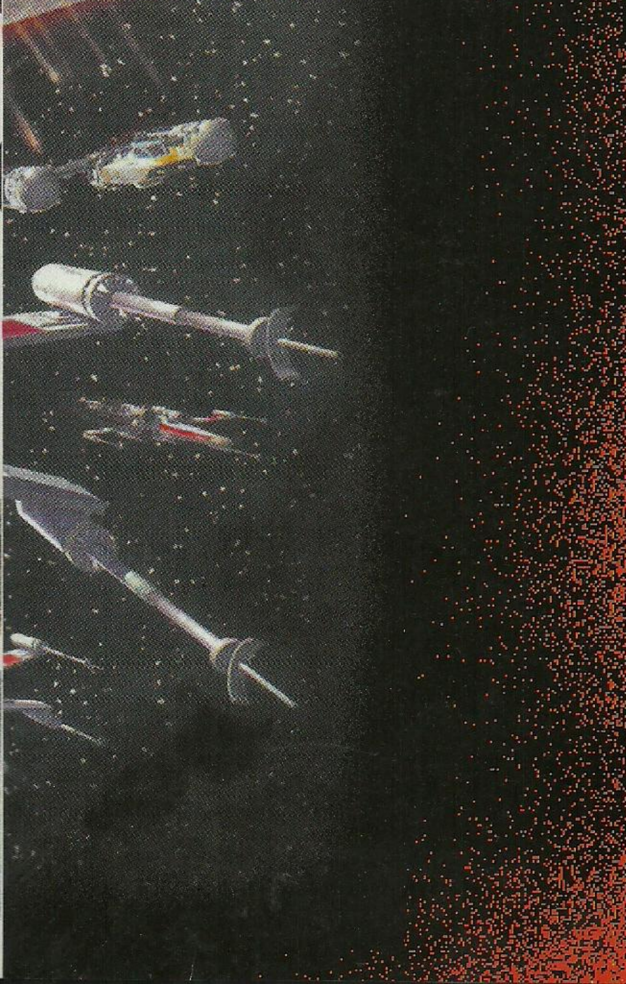


### Tem certeza de que é um game?

Parece incrível, mas **RL** consegue ser melhor do que os filmes de George Lucas em muitos momentos. Se você tiver os filmes em casa, experimente rever a cena da trincheira da Estrela da Morte depois de jogá-la no GameCube. É até engraçado comparar algumas explosões que existem no game com aquelas da versão da telona. Tá certo que a tecnologia existente em **Episódio 1** é de encher os olhos, mas o filme é meio chatinho. Sei que tem gente que vai me crucificar pelo que vou escrever agora, mas se fosse possível substituir alguns efeitos dos primeiros filmes pelos encontrados em **Rogue Leader**, o mundo seria um lugar melhor.

Mas vamos deixar o setor cinematográfico para a revista **Herói** e voltemos ao Review do game. **RL** tem a melhor apresentação e os menus mais legais e interativos que já pintaram num game Nintendo. Todas as telas de opções contam com cenas tiradas diretamente da trilogia original, e elas não são poucas! Você pode até deixar o game rolando uma meia hora sem fazer nada, que diversas seqüências vão aparecer na tela para fazer a alegria dos fãs que não se cansam de ver alguns dos filmes mais assistidos de todos os tempos.

E as telas de escolha de fases e de naves são um caso à parte. A primeira é uma espécie de sala de Briefing, onde vários monitores são rodados com cenas da fase em questão. A nave disponível para a missão aparece em verde, enquanto que as naves que podem ser destravadas aparecem em vermelho. A segunda rola sempre em um hangar que se adapta às características do planeta ou região onde se passa a missão. Nesse hangar, o jogador pode andar livremente para todos os cantos, se aproximar das naves, vê-las por todos os ângulos possíveis e ainda ouvir uma descrição de suas qualidades e fraquezas. Tudo isso são detalhes que não melhoram a jogabilidade, mas que com certeza somam bastante na interatividade entre game e jogador.



### Tecnologia a serviço do gamer

E não é só por causa desses detalhes que aproximam filme de game que consideramos **RL** como um dos games mais bonitos de todos os tempos. É só dar um rasante em cima da vila do deserto de Tatooine, ou então na Estrela da Morte, ou em qualquer outro cenário, para se assombrar com a perfeição da geometria utilizada no game. As construções possuem linhas arquitetônicas que fariam Oscar Niemeyer gostar de videogame. Luzes dos disparos a laser acompanham seus projéteis durante toda a trajetória, iluminando texturas durante o caminho. Explosões quase esquentam a tela da TV de tão reais e nuvens de fumaça não somem simplesmente de uma hora para a outra – o sistema de partículas é tão elaborado que elas se dissipam aos pouquinhos. Só isso já é o bastante para deixar qualquer um maluco. E pra coroar, há tanta atividade rolando na tela ao mesmo tempo que é de se espantar que o game não apresente o mínimo de "slow-down". Tudo roda a 60 frames por segundo quase o tempo todo, e quando essa taxa cai um pouquinho, a diferença não é nem notada no ritmo do jogo. Tem mais: **Rogue Squadron II** roda em Scan progressivo em televisores compatíveis com esse sistema. A vantagem do scan progressivo em relação ao scan normal (entrelaçado) é que a imagem é desenhada linha por linha na tela. No Scan normal, a TV desenha uma linha, pula uma, desenha outra, volta uma, e assim por diante. O resultado final é uma tela muito mais limpa e nítida.

E o som? Será que é mesmo necessário falar do som? E se a gente falar que a responsável pela parte sonora do game é a Factor 5? Tá bom pra você? O quê? Nunca ouviu falar da Factor 5? Você deve estar lendo a revista de games errada! Pra quem não se lembra, Factor 5 é a produtora das melhores trilhas sonoras ouvidas no Nintendo 64. E se eles já faziam miséria naquele sistema que não possui um chip sonoro, o que você acha que eles conseguiram alcançar no GameCube? Nirvana, meu amigo! Nirvana sonoro foi o que os caras conseguiram alcançar! Imagine-se sobrevoando os céus alaranjados de Bespin a bordo de uma X-Wing, em formação com seus companheiros de esquadrão, enquanto várias explosões se sucedem por todo o canto e Tie-Fighters passam rasgando, zunindo e fazendo uma barulheira dos diabos em cima da sua cabeça. Brincadeira! Não tem nada igual!

Isso sem falar nas músicas da trilha sonora, todas épicas e que mereciam sair num CD. E só pra humilhar de vez, o novo **Star Wars** é compatível com o sistema Dolby Pro Logic II. Então, querido leitor, se você não possuir um Home-Theater em seu domicílio, vá na casa de seu amigo, daquele seu tio rico, ou leve seu GameCube em uma loja de eletro-eletrônicos, invente uma desculpa esfarrapada e peça para dar uma testadinha em um Home-Theater. Vale qualquer coisa para ouvir o som desse game do jeito que ele foi feito para ser ouvido!



**AVALIAÇÃO**

RECOMENDADO PARA 13+ MAIORES DE 13 ANOS

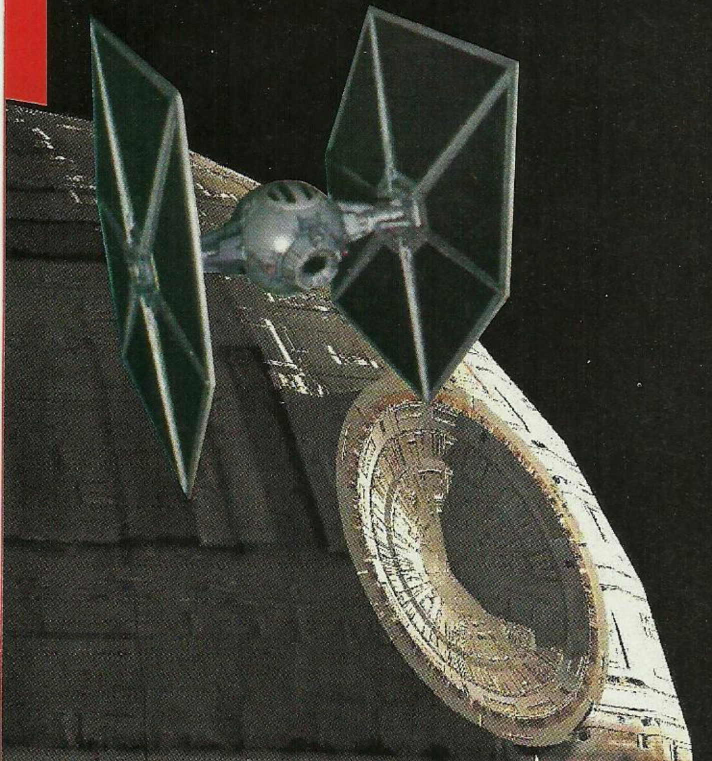
Gráficos **10,0** / Som **10,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **10,0**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **LucasArts/Factor 5** / Publisher: **Nintendo**

**NOTA FINAL 9,6**



### Dentro do cockpit

Você precisará ser um verdadeiro piloto para se dar bem em Star Wars. É tanto controle diferente para usar que, no começo, é até normal se perder um pouco. Eu disse "no começo", pois quem lê a NW não fica no escuro durante muito tempo (acompanhe a estratégia das primeiras fases no final desta matéria).

Alguns aspectos do controle merecem ser mencionados. Em primeiro lugar, os botões L e R exercem função importantíssima no jogo. Eles são, respectivamente, o "acelerador" e o "freio" das naves, e como são analógicos, dependendo da pressão feita a nave responde com uma velocidade diferente. E o "click" adicional também não pode ser esquecido: aperte um dos dois botões até ele ficar duro. Depois, dê uma última pressionada para sentir um click. No botão R, esse "click" serve para acionar o "Afterburner", e no botão R, os retrofoguetes. Genial, hein!

E se engana quem pensa que as únicas coisas a serem controladas são as naves que voam livremente pelo céu. Nada disso! O jogador é o líder do Esquadrão Rogue, e como tal, deve comandar vários subordinados. Através do direcional digital, você pode dar ordens para seus companheiros voem em formação com você, ataquem alvos específicos ou batam em retirada se estiverem sob fogo pesado. De vez em quando, também aparecem tropas terrestres que são comandadas da mesma maneira.

A mira computadorizada que capta calor nos alvos é uma mão na roda. Pressionando o Y, a visão passa para dentro do cockpit e os alvos potenciais são identificados com cores. Daí, é só mirar e chumbo nos vagabundos!



# Os primeiros passos

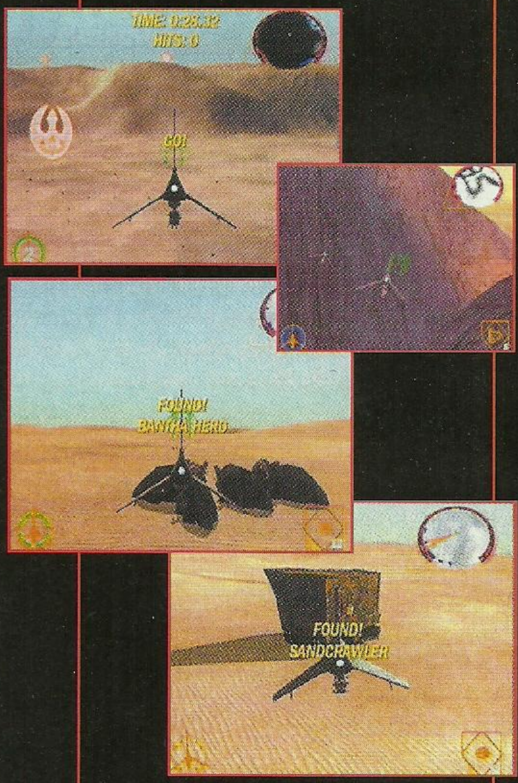
## Faça o terror nas quatro primeiras fases

**Terminar** Rogue Leader **até que não é difícil. Passar pelas dez missões e chegar ao final do jogo, não é uma tarefa das mais impossíveis. Mas, como em** Rogue Squadron **e** Battle for Naboo **(ambos para N64), você terá que suar a camisa para ganhar todas as medalhas e destravar naves, personagens, fases e até segmentos extras do mini-DVD, como um documentário sobre como o game foi feito. Agora, damos uma geral nos objetivos principais das primeiras fases só para você se iniciar nos caminhos da Força. Em futuras edições, teremos o serviço completo para você ser um verdadeiro Jedi.**

### Tatooine Training

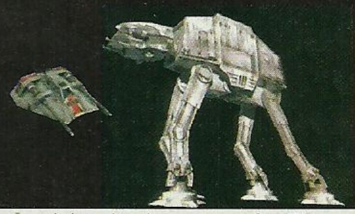
**Objetivos:**

1. Correr contra Biggs e Wedge em Beggar's Canyon e até Tosche Station
2. Detonar 20 Womp Rats em 20 segundos
3. Encontrar todos os itens perdidos




A fase de treinamento não é obrigatória, mas é recomendável que você faça uma visita à terra natal de Luke para aprender a pilotar antes de se aventurar pelo game. Passe algum tempo no deserto com Luke, Biggs e Wedge, três dos melhores pilotos de sua geração.

Controlando Luke, você deverá vencer duas corridas contra Biggs e Wegde. E isso não será fácil, pois eles são rápidos e bons de braço. Depois, mande bala na rataiada do deserto (os tais Womp Rats). O primeiro número exigido para se completar o desafio é vinte. Depois, sobe para quarenta e, por último, para sessenta. Se não houver ratos suficientes, dê um rolê pelo deserto, dando rasantes para encontrar os itens perdidos. Assim os ratos terão tempo para se reproduzir.



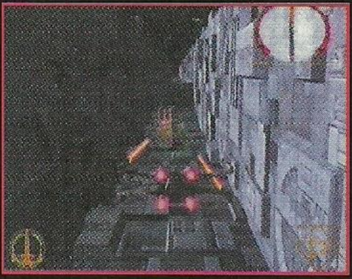
**Saiba mais:** Leia mais sobre os games **Star Wars** na edição **39** da **Nintendo World**

## Death Star Attack

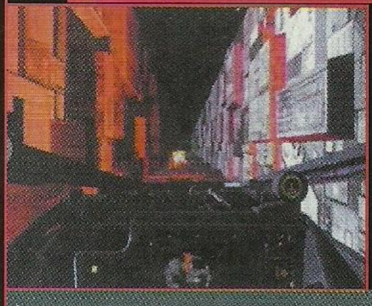
**Objetivos:**

1. Destruir todas as Torres Defletoras
2. Acabar com a frota de Tie Fighters
3. Disparar Torpedos de Proton na saída de ventilação









A arma mais letal do Império, a Estrela da Morte, está se aproximando da base da Aliança Rebelde em Yavin 4. Mande seus companheiros cuidarem dos inimigos que atiram do chão enquanto você se encarrega de detonar as dez torres. Quando os Tie Fighters vierem em grupos ao seu encalço, ataque sempre os dos flancos, para que eles não se separem. Por fim, desça até o corredor final e mantenha a baixa altitude para não ser pego por uma saraivada de lasers. Quando estiver perto do final do corredor, use o torpedo (botão B) para mandar a fortaleza de Darth Vader pelos ares.

## Ison Corridor Ambush

**Objetivos:**

1. Defender as naves de transporte contra as forças do Império (a Fragata Redemption e pelo menos uma nave de transporte devem sobreviver)









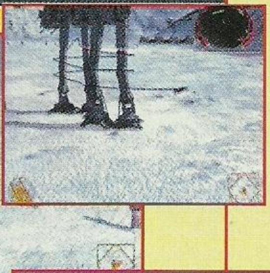
Você pode ter destruído a Estrela da Morte, mas as forças da Aliança ainda devem enfrentar a grande frota imperial. Enquanto os rebeldes voam de Yavin 4 até sua nova base em Hoth, o Esquadrão Rogue deve proteger um comboio liderado pela Fragata Redemption. Elimine os Tie-Fighters enquanto protege as naves de transporte e, principalmente, a fragata. Eles atacarão vindo de três direções diferentes, por isso, concentre-se primeiro em um grupo e só depois parta para outro. Para localizá-los no meio da névoa, utilize a mira computadorizada. Depois de abater um certo número de Ties, você poderá trocar sua X-Wing por uma A-Wing, que é bem mais rápida. Passe por baixo da fragata para executar o troca-troca.

## Battle of Hoth

**Objetivos:**

1. Defender as forças rebeldes em Outpost Beta
2. Deter os Andadores Imperiais
3. Defender as naves de transporte



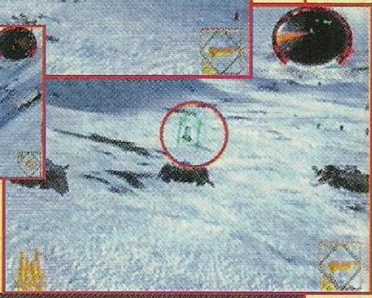












A primeira fase de **Shadows of the Empire** (N64) é recriada com esmero! Andróides imperiais localizaram a base rebelde no deserto congelado de Hoth e uma grande invasão de Patrulheiros e Andadores logo penetrará nas defesas da base. Seus primeiros alvos são os AT-STs, que já estão próximos do objetivo deles. Mande seus companheiros para cima dos andadores e ataque aqueles que eles não estiverem atacando. Quando as tropas de terra perguntarem o que devem fazer, mande-os também para cima dos bichos, ou ordene que eles batam em retirada (para poupá-los).
Depois, é a vez dos gigantes AT-ATs. Para acabar com eles, voe rasante próximo às suas pernas e use o cabo de aço (botão B). Daí é só dar voltas ao redor deles para derrubá-los.
Agora é hora de trocar o Speeder por uma X-Wing e subir para enfrentar os Tie-Fighters. É só não deixar eles destruírem as naves de transporte para completar a missão.

**Hora da ação!**
Link vai atrás de seus objetivos! Acompanhe-o! A seguir, **Zelda: Oracle Of Ages** só pra você!

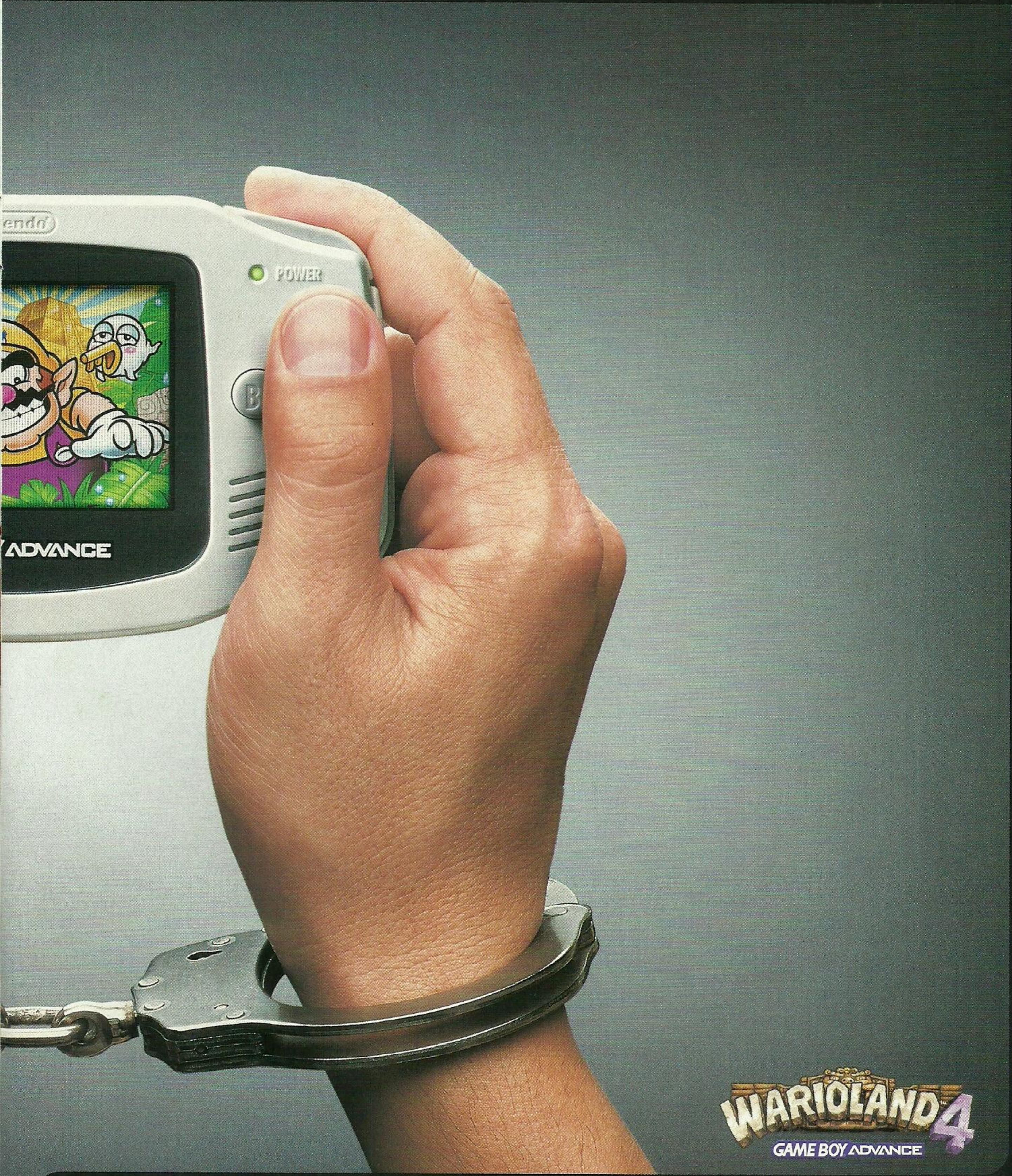




**Bom, nesta edição não cabe mais nada. Mês que vem tem mais detonação intergaláctica de Star Wars. Até!**



WARIO ESTÁ PRECISANDO DA SUA AJUDA PARA ROUBAR ESTE TESOURO.
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. Jogo e Console são vendidos separadamente.
Licenciado pela Nintendo. Nintendo. Game Boy. Game Boy Advance. TM e ® são marcas registradas da Nintendo. © 2001 Nintendo. Foto ilustrativa.
RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES
GAME BOY
Nintendo®
www.nintendo.com.br


POWER
ADVANCE
WARIOLAND 4
GAME BOY ADVANCE
Leo Burnett







# "Você pede, nós fazemos!"
# Ages até o final!



**Sem tempo para tomar sequer um refresco, Link emenda uma aventura na outra! Para quem está em dia com os detonados da** Nintendo World**, sabe que o herói acabou de salvar Din, a protetora do Oráculo das Estações em** Zelda: Oracle of Seasons**. E é daí que vem a primeira dica para** Oracle of Ages**. Os jogos possuem uma ligação, que é feita através de uma senha (o "Secret") obtida após o final de qualquer um dos dois jogos. Inicie o jogo em um slot vazio e, no próximo menu, clique na opção Secrets. Ali, é só digitar a senha:** W→Y<← GR&WN n-←←w 7r■33**. Você receberá um slot de jogo especial com o nome Link, e seu personagem começará com quatro corações, a Wooden Sword e o Wooden Shield. Ficou mais fácil? Então, agora é com você!**



## O detonado completo de mais uma aventura de Link no Game Boy Color

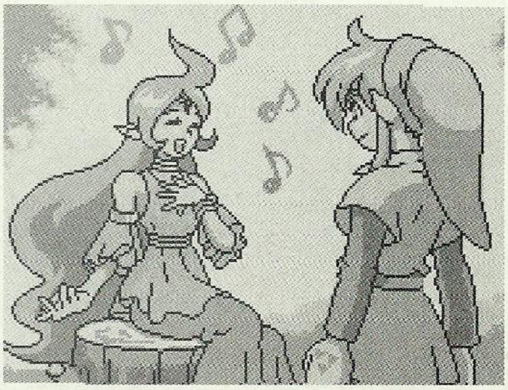
Por **Alex Figueiredo**

# The Legend of Zelda Oracle of Ages

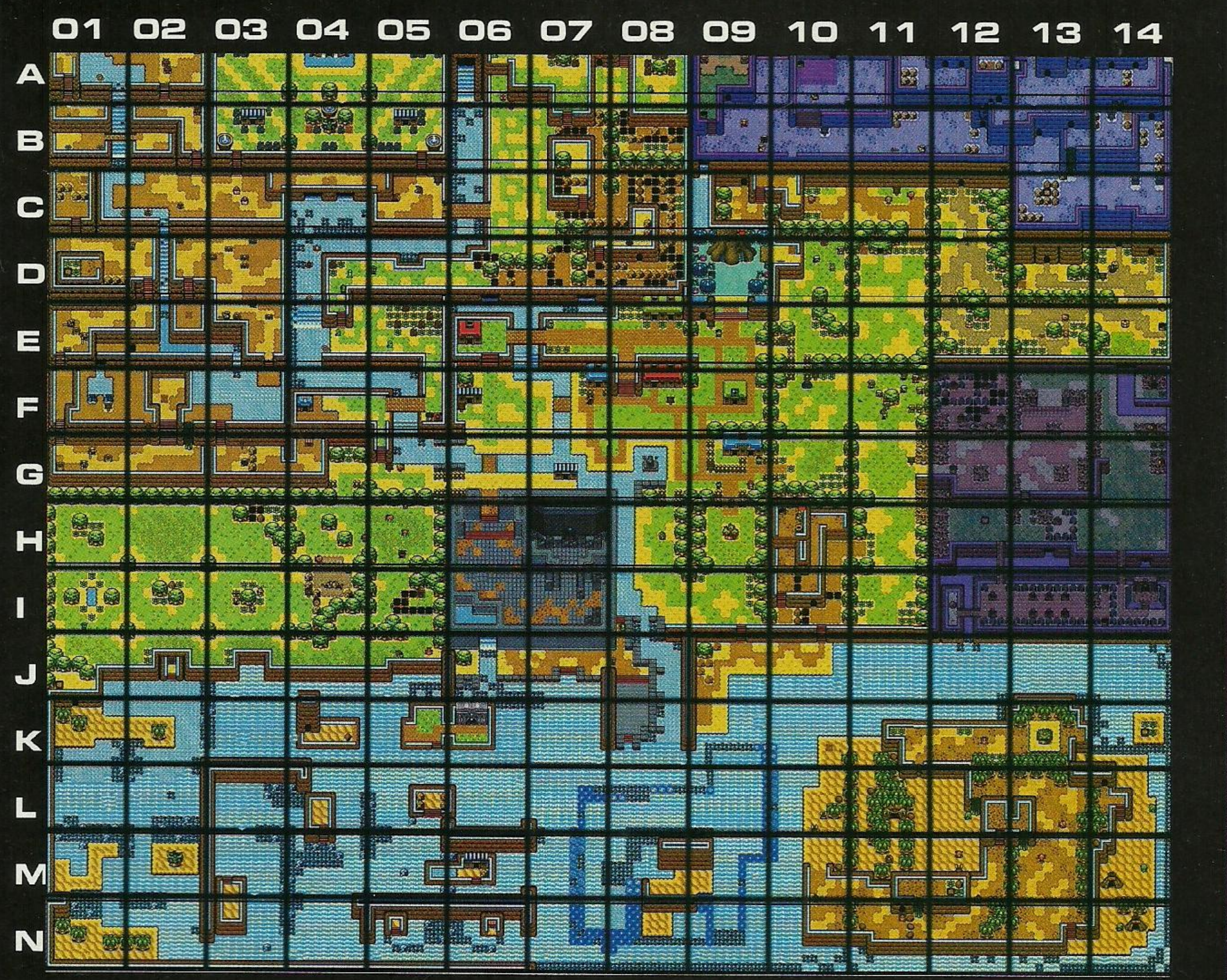


## O sequestro de **Nayru**

Na floresta de Labrynna você encontrará Impa. Junte-se a ela e siga para o norte. Empurre a pedra que bloqueia o caminho e ande até a cantora Nayru. Fale com todos os personagens que estão na rodinha e volte a falar com o urso. Impa não sabe, mas está servindo de hospedeira para a bruxa Veran. Isso quer dizer que, quando ela se encontrar com a protetora do Oráculo das Épocas, todo o mal irá se manifestar! Veran deixa o corpo hospedeiro e ataca brutalmente a cantora, que é dominada pela maldade da feiticeira. Eis que o mundo cai em desgraça: pessoas envelhecem e são transformadas em pedra, enquanto animais desaparecem das florestas. Logo que você voltar ao controle de Link, fale com Impa para ganhar um novo escudo.



**O amor é lindo!**




**Está tudo no mapa!**

**Durante toda a saga, o caminho será indicado por coordenadas, representadas por letras e números. Essas informações devem ser usadas no mapa principal do mundo. Já os números na frente de cada passo indicam o número da sala correspondente. Fique esperto, mano!**

Labryna **Presente**

## A **Maku Tree** e o portal para o passado

Desça, vá para a esquerda até chegar à cidade de Lynna. Na posição F-09 do mapa, fale com Vasu e pegue a Ring Box. Em seguida, vá para E-09 e entre na caverna da esquerda. Percorra a Maku Road até chegar à grande árvore Maku Tree. Depois de uma conversa rápida, use a passagem do lado direito para encontrar Ralph e segui-lo através do portal do tempo. Isso o levará de volta ao passado.

Nas coordenadas I-07, fale com o mineiro e entre na Black Tower. Siga pela esquerda até encontrar o mineiro, que lhe dará a Shovel (pá). Saia da torre, use a pá para quebrar a pedra e pegue um pedaço de coração. Em seguida, vá para E-09.

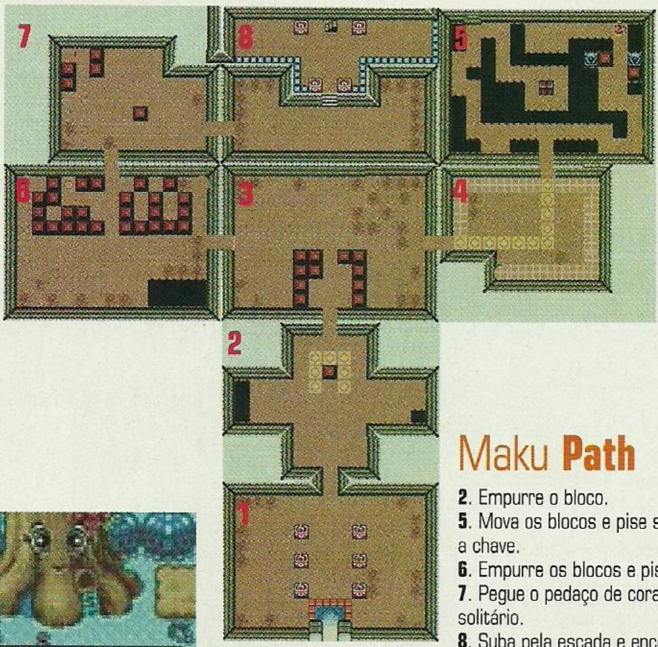
Use a pá para liberar a entrada da caverna e faça o caminho até a Maku Tree.




**A velha árvore sabe tudo o que acontece na floresta**

**Esta chave vai abrir caminho para o primeiro desafio**

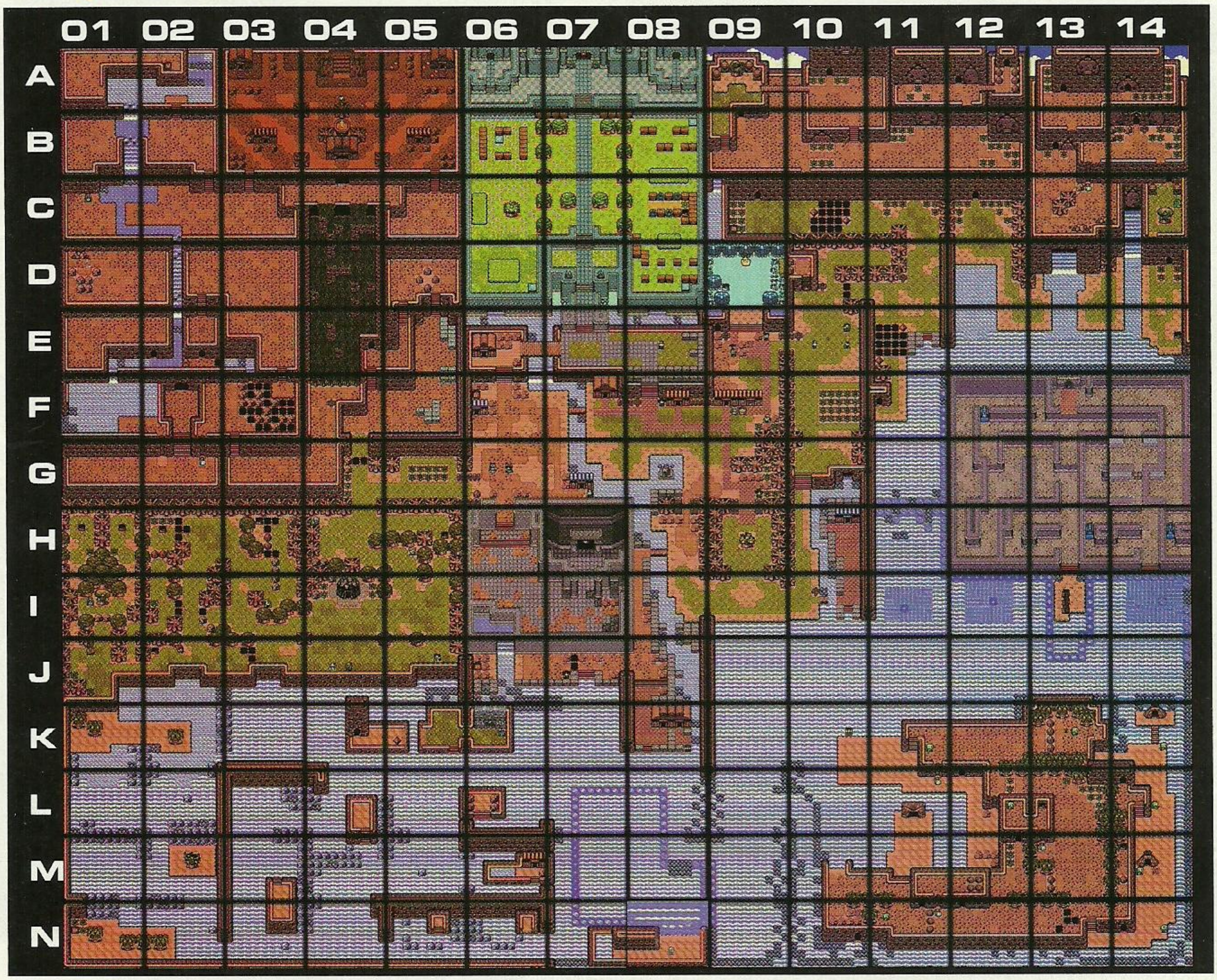



## Maku **Path**

**2**. Empurre o bloco.
**5**. Mova os blocos e pise sobre o botão para pegar a chave.
**6**. Empurre os blocos e pise sobre o botão.
**7**. Pegue o pedaço de coração e desloque o bloco solitário.
**8**. Suba pela escada e encontre a Maku Tree. Detone os inimigos que estão incomodando a pequena árvore. Depois de uma conversa, desça e entre no portal para retornar ao tempo presente.

# Labryna **Passado**

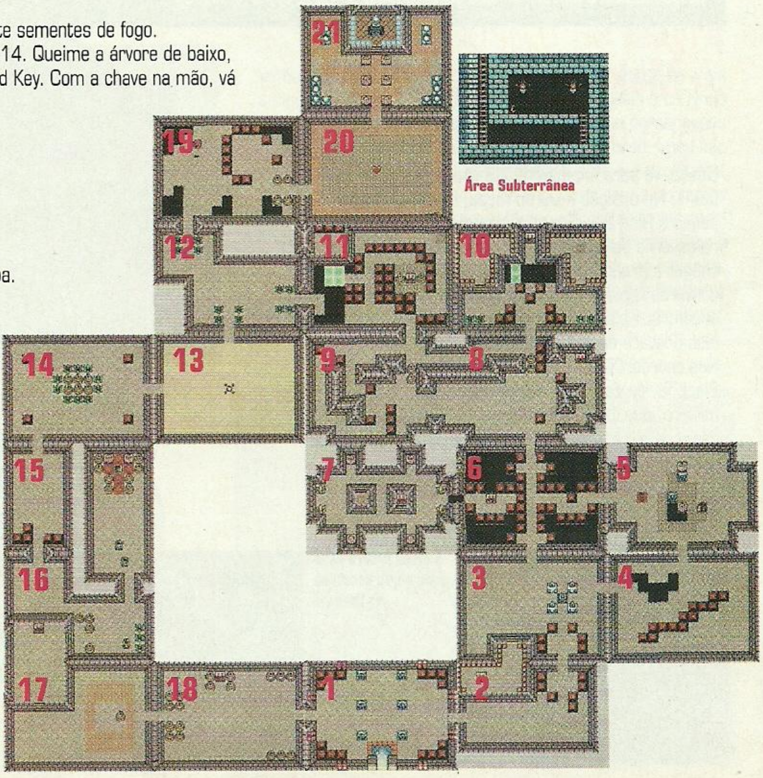



## **O retorno** para Labrynna

Fale com a árvore, responda "No" para a pergunta e ganhe o Seed Setchel com vinte sementes de fogo. Corra para a posição G-11, use as sementes para queimar as árvores e siga até I-14. Queime a árvore de baixo, desça pela escada e acenda as tochas da sala escura. Você encontrará a Graveyard Key. Com a chave na mão, vá para F-13 e abra o portão. A caverna Spirit's Grave estará do outro lado.

Área Subterrânea

## Spirit's **Grave**




**3**. Role o bloco colorido até a área marcada entre as tochas. Desça e pegue o mapa.
**4**. Acabe com os inimigos e prossiga.
**5**. Detone os inimigos e pegue a chave.
**6**. Empurre o bloco, desça e saia da sala. Volte para empurrar o bloco novamente e pegue o Compass. Depois, queime a parede do lado esquerdo para abrir o caminho.
**7**. Vença os inimigos e pise sobre o botão para pegar um Ring (anel).
**8**. Pegue a chave no baú.
**10**. Empurre os blocos, pise sobre os botões que estão nas laterais da sala e use a plataforma para chegar ao baú e pegar a chave.
**11**. Pise sobre o botão e pegue a Gasha Seed no baú.
**13**. Subchefe: detone os pequenos fantasmas usando a espada, depois acerte o grandalhão.
**15**. Acenda as tochas e desça pela escada para pegar o Power Bracelet.
**16**. Equipe o bracelete e tire o vaso do caminho. Pegue mais um anel.
**17**. Empurre o vaso para cima do botão e saia pela porta.
**18**. Pegue a Boss Key e use o teleporte da sala 1 para encurtar o caminho.
**20**. Chefe: use a espada e acerte seu corpo. Quando a cabeça cair, agarre-a usando o bracelete e jogue-a sobre o fantasma. Dois ataques são suficientes. Você receberá um coração para somar à sua energia total.
**21**. Pegue a primeira essência (Eternal Spirit).

## Harpa do tempo? Mas não era máquina?

Saindo da caverna, solte o fantasma que está bloqueado por uma pedra e plante a Gasha Seed na posição H-12. Na área logo abaixo, pegue outro pedaço de coração. Vá para H-04 e encontre a floresta Faerye Woods.

Fale com as fadas em I-03. Elas irão lhe propôr um esconde-esconde. Começando da árvore central, veja como encontrá-las:

**Fada 1**: vá para a direita, para baixo e corte a moita.
**Fada 2**: vá duas telas para a esquerda e corte a moita.
**Fada 3**: vá para cima, para baixo e para cima novamente. Levante a pedra para encontrá-la.

Depois da brincadeira, vá para a direita e retire a pedra do caminho. Você verá uma animação. Em seguida, vá para a casa de Nayru, em D-11. Empurre a estátua e desça pela escada para encontrar a Harp of Ages. Este item lhe dará o poder de abrir os portais do tempo e viajar para outras épocas. Saia da casa da cantora e use a harpa para abrir o portal. Pule nele para ser levado ao passado.

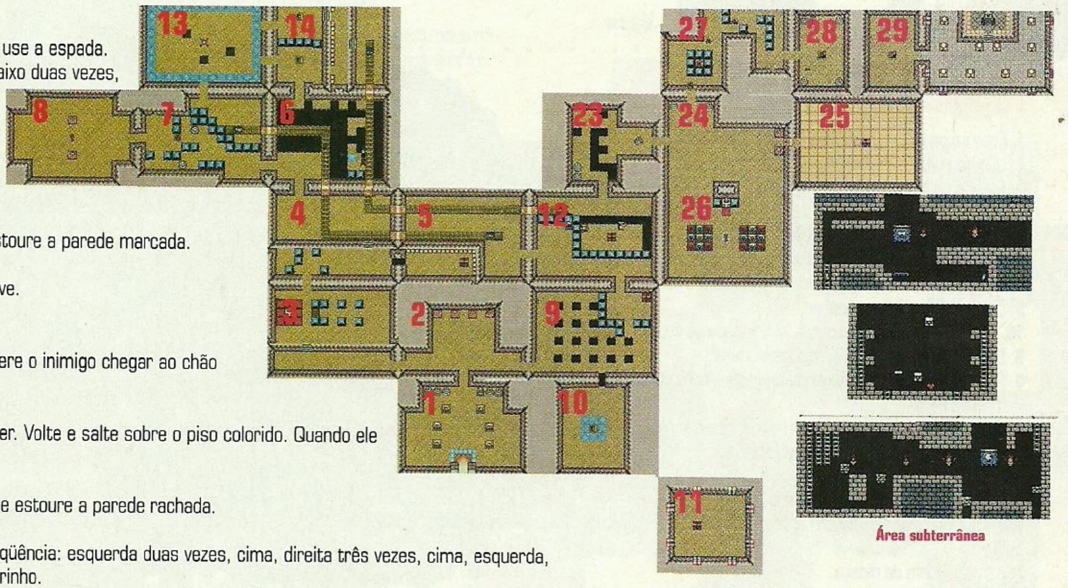
## A troca de presentes


Maku Tree

Siga direto para H-03 e desça pela escada. Empurre os blocos e pegue uma Gasha Seed no baú. Saia, siga para a posição J-02 e queime a árvore. Desça pela escada e vá para a direita para encontrar mais um pedaço de coração. Salte para o piso de baixo e vá para a escada de saída, na extremidade da direita.

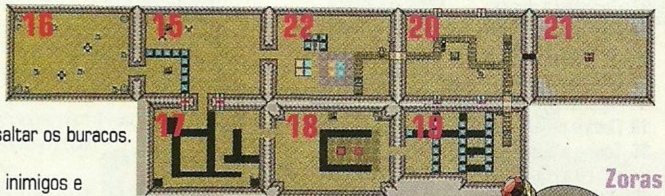
Visite a área J-01, queime a árvore e suba até encontrar uma nova escadaria. Desça, caminhe para a esquerda e abra o baú. Depois, vá para a direita e saia pela escada no final do corredor. Pegue as Mystery Seeds na árvore. Volte para J-01. Você será levado à presença da rainha Ambi, que o recompensará por ter encontrado as sementes misteriosas. O prêmio é a poderosa bomba Hyliana. Siga para I-04 e use as bombas para estourar a entrada da caverna.

## Wing Dungeon



Área subterrânea

**2**. Use o escudo para capotar os inimigos e use a espada.
**3**. Empurre o cubo colorido na seqüência: baixo duas vezes, direita três vezes, cima três vezes, esquerda uma vez, baixo uma vez e esquerda seis vezes.
**4**. Estoure a parede rachada.
**5**. Pegue o mapa.
**8**. Detone os inimigos e pegue a chave.
**9**. Mova o bloco para pegar o Compass e estoure a parede marcada.
**10**. Desça pela escada.
**11**. Detone todos os inimigos e pegue a chave.
**12**. Use a chave na porta.
**5**. Suba no carrinho.
**13**. Subchefe: fique nas bordas da sala. Espere o inimigo chegar ao chão e acerte-o na espada.
**14**. Desça pela escada da área de cima.
**18**. Suba pela escada e pegue a Roc's Feather. Volte e salte sobre o piso colorido. Quando ele ficar vermelho, a porta irá se abrir.
**19**. Suba no carrinho.
**20**. Bata na alavanca, desembarque na sala e estoure a parede rachada.
**21**. Derrote os inimigos e pegue a chave.
**20**. Empurre o bloco colorido na seguinte seqüência: esquerda duas vezes, cima, direita três vezes, cima, esquerda, cima, direita, baixo e esquerda. Suba no carrinho.
**22**. Salte sobre os pisos coloridos da esquerda. Eles devem imitar as mesmas cores dos blocos do lado esquerdo.




**14**. Use a chave para abrir a fechadura.
**6**. Salte sobre o piso colorido e deixe-o na cor azul.
**14**. Suba no carrinho.
**12**. Pegue uma Gasha Seed.
**23**. Equipe o bracelete, empurre um dos vasos até o botão e abra a porta. Use a pena para saltar os buracos.
**24**. Abra a porta que leva à sala 24.
**25**. Salte sobre o piso central da sala para mudar a cor de todos os outros pisos. Persiga os inimigos e acerte-os com a espada. Pegue a Boss Key.
**26**. Empurre as estátuas para o quadro e forme a mesma combinação que está representada no outro quadro. O piso colorido precisa estar na mesma cor. Pegue a chave.
**27**. Use a Boss Key na porta.
**28**. Suba pela escada.
**Chefe**: Fique sobre a plataforma mais alta e jogue bombas dentro da cabeça do inimigo. A bomba precisa cair quando a face vermelha estiver virada para frente!
**29**. Pegue a Ancient Wood.

Zoras

Que tipo de peixe é esse?



## Novos amigos e muita confusão

Encerrando o desafio, siga para E-04, entre na caverna e pegue um pedaço de coração. Vá para H-10, fale com Cheval dentro da casa e saia para encontrar-se com Ralph. Volte para a cidade de Lynna e use a harpa para abrir o portal e voltar ao presente.

Siga rapidamente para G-13. Você encontrará Moosh, que está sofrendo com o ataque de três fantasmas. Derrote os inimigos, fale com o urso voador para ele ajudá-lo.

Vá para F-12 e faça o urso voar, pressionando rapidamente o botão A. Atravesse o caminho esburacado e empurre o bloco até o final para encontrar uma passagem secreta.

Siga para a direita até encontrar um dispositivo na parede. Use o bracelete para puxar este dispositivo e abrir caminho para o item. Rapidamente, salte e passe pelo vão para pegar as Zora's Flippers. Este item permite a você mergulhar. Suba, siga para a esquerda e pegue o Cheval Rope. Volte para a cidade de Lynna e use a harpa próximo a casa de Nayru para retornar ao passado.

Visite a casa de Rafton em K-08 e entregue a ele o Cheval Rope. Na saída, fale com Ralph mais uma vez. Vá para o portal e retorne para o presente.

Siga para a Forest of Time. Na posição G-11, você encontrará o canguru Ricky. Fale com ele e siga para J-09. Use a pá para encontrar o item Ricky's Gloves. Entregue para Ricky e ele irá ajudá-lo a chegar em H-10. Neste ponto, você encontrará Tingle. Use a espada para estourar o balão e responda sim para a pergunta.

Você receberá o item Island Chart.

Viaje novamente para o passado e siga direto para a casa de Rafton (K-08). Depois de falar com ele, saia pela segunda porta da casa e use a jangada para navegar. Siga para a direita e suba: uma tempestade irá arrastá-lo para a Crescent Island.

## **Crescent** Island



Vasu

Surpresa: todos os seus itens foram roubados. Siga para M-12 e fale com Rosa, para recuperar a pá. Suba e entre na caverna para pegar a espada. Em L-13, compre o escudo com o Deku Scrub (a moita). Vá para K-14, entre na cabana e troque a pá pelo bracelete. Siga para M-14, arranque a pedra que bloqueia o caminho e desça pela escada. Empurre os blocos, suba ao galinheiro e recupere as bombas. Na saída, use as bombas e estoure os blocos rachados para pegar uma Gasha Seed.

Agora, vá para a posição L-14, estoure a parede rachada e entre para participar de um minigame. O objetivo é jogar os pedaços de carne para os lagartos (todos devem receber a sua parte). Cada tentativa custará 10 Rupees. A melhor estratégia é ficar no centro da sala e apenas jogar as carnes para a direita ou para a esquerda. O prêmio pela vitória é a Scent Seedling. Siga para a cabana de trocas (K-14) e negocie o bracelete pela pena.

Siga para M-12, estoure a parede e entre na sala alagada. Estoure os blocos rachados e alcance o ladrão que está com suas nadadeiras. Retorne à cabana de trocas e fique com o bracelete.

Volte até a caverna alagada (M-12), livre-se das pedras que bloqueiam a passagem e mergulhe (botão B) na área escura.

Atravesse a sala e recupere o saco de sementes do outro lado.

Siga para a área M-13 e empurre a planta até a região mais clara do solo.

Em L-11, empurre a outra planta até a marca no paredão.

Suba para as coordenadas K-13 e entregue a Scent Seedling para Tokay.

Volte para a cabana de trocas e pegue a pena novamente. Siga para N-12 e entre na caverna. Desça pela escada, mergulhe e suba na plataforma. Salte para alcançar a outra escada. Na saída, recupere a harpa com o monstrinho.

De posse da harpa, siga para M-14 e abra o portal para voltar ao presente. Vá até a região K-13 e colha algumas Scent Seeds. Acione novamente o portal e, de volta ao passado, vá para a cabana de trocas. Ali, pegue a pá e todos os seus outros itens. Agora, siga para N-12 e atravesse a caverna. Nas coordenadas N-10, use a pá para quebrar as pedras e abrir o portal. No presente, siga para L-11, lugar onde está a entrada para a Moonlit Grotto.



## **MoonLit** Grotto





**1**. Estoure os blocos rachados e passe para a sala dois.
**2**. Use bombas nos inimigos e pegue o mapa.
**3**. Detone os inimigos.
**4**. Quebre o cristal e suba.
**6**. Estoure os blocos rachados (lance bombas por cima das barreiras) e quebre o cristal. Depois, empurre o bloco nesta seqüência: direita duas vezes, cima duas vezes, esquerda uma vez e baixo uma vez. Pegue a chave para abrir a porta para a sala sete. Ali, caia no poço.
**9**. Detone o inimigo do cercado.
**10**. Use as bombas para acertar os inimigos do cercado. Use a saída de cima à esquerda.
**8**. Suba pela escada. Em 7, quebre o cristal.
**9**. Posicione-se atrás da segunda barreira e atire bombas para acertar o inimigo do cercado. Entre pela porta.
**11**. Atire uma bomba na esteira, de maneira que ela atinja o dispositivo azul. Estoure a estátua, pegue o Compass e suba.
**12**. Empurre os três blocos que estão no centro da tela, de modo que eles fiquem encostados um em cada parede. Pegue a chave, siga para a sala 7 e use a passagem da direita.
**5**. Entre na roleta, dê a volta para chegar em 7 e pegue a roleta para a sala 13.
**13**. Siga para a direita.
**14**. Pise sobre o botão, estoure as estátuas e pegue a chave.
**15**. Destrua os blocos voadores. Em 16, pegue 30 Rupees no baú.
**19**. Detone os inimigos e pegue o Seed Shooter.
**18**. Equipe a Seed Shooter e atire sementes de fogo na tocha.
**13**. Use o atirador de sementes para quebrar o cristal.
**5**. Pegue uma Gasha Seed no baú. Em 7, caia no poço.
**20**. Entre na roleta e entre em 21.
**21**. Empurre para dentro do buraco a fileira de blocos que está do lado direito. Use a arma de sementes para acender as tochas (faça tabelinha). Pegue a Gasha Seed e use a saída da esquerda. Dê a volta e entre na roleta novamente para ir à sala 22. Detone os inimigos e suba.
**23**. Subchefe: Use a pá para tirá-lo da areia, e depois a espada para acertá-lo.
**24**. Elimine seus inimigos e mova o bloco para compôr a moldura do piso central. Pegue a chave e volte para a sala da roleta. Atravesse a sala 8 para chegar em 25.
**25**. Acerte o dispositivo para abrir a porta, depois use a arma para disparar um tiro na alavanca. Atravesse a ponte, acerte o dispositivo do outro lado e atire novamente para a ponte voltar. Siga para a próxima sala.
**26**. Novamente, use a arma para acertar os dispositivos e as alavancas. Atravesse as telas até chegar à roleta.
**27**. Pise duas vezes sobre o botão e use a arma para atirar uma semente na alavanca.
**28**. Pegue a Boss Key e desça pela lateral esquerda.
**29**. Chefe: Fuja das sombras perseguidoras. Quando o curandeiro soltar borboletas, fique de costas para ele e atire contra a parede. O tiro deve rebater e acertar o inimigo. Repita seis vezes. Após derrotá-lo, pegue a terceira essência do jogo, Echoing Howl.

## Tarefas **picadinhas**

Siga para K-11, fale com o "coisa verde" e entregue a ele uma Ember Seed. Em seguida, fale com Dimitri. O pequeno dinossauro irá acompanhá-lo na viagem. Siga para H-10, em Forest of Time.

Entre na caverna e utilize a arma de sementes para acertar o dispositivo que aciona a ponte. Suba e fale com Tingle. Ele aumentará a capacidade de seu Seed Satchel. Agora, você pode carregar 50 sementes de cada qualidade.

Na entrada da Black Tower (G-06), fale com Impa. Entre na torre para encontrar um dragão. Siga-o para salvar Zelda e ganhar um anel. Agora, vá para F-05 e atire sementes de fogo para queimar a árvore e acertar a alavanca. Atravesse a ponte e fale com o guarda da próxima ponte, em C-06.

Faça o caminho de volta. Você receberá um recado das fadas para seguir imediatamente para Fairie's Woods (H-04). Circule até encontrar um dos amigos que você fez em **Oracle of Seasons**: Dimitri, Ricky ou Moosh, dependendo de seu desempenho na outra versão. Você receberá também a flauta para chamá-lo quando quiser. Fale com o guarda na ponte e responda "Sure" para a pergunta. A aventura agora terá três caminhos diferentes, dependendo de qual for seu animalzinho. O objetivo é encontrar três trabalhadores para ajudar na construção da ponte (esta estratégia irá indicar como seria se você tiver o urso Moosh). Siga para a direita e fale com os homens que se encontram em B-07, B-08 e C-08. Eles vão montar uma ponte para você chegar em Symmetry Village.



Eu sou o máximo!



Pulando carniça!

## **Symmetry** Village

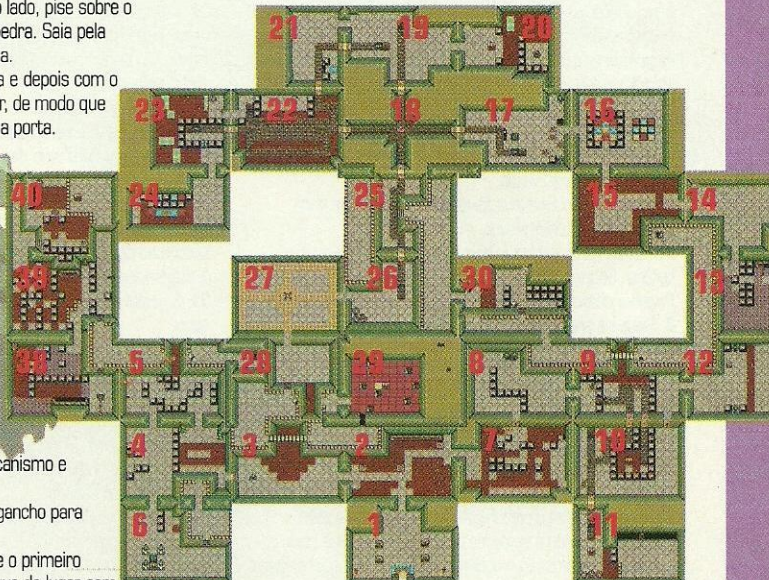
Siga para B-04, apanhe as Gale Seeds na árvore e corte os arbustos ao redor. Dois portais vão aparecer: toque a harpa e entre em um deles. Você sairá próximo de uma casa no passado. Entre e fale com as mulheres. Saia, siga para A-03 e depois A-05. Numa dessas áreas, você receberá o Tuni Nut. Tudo depende da mulher com a qual você falou antes. Siga para A-02 e mergulhe no último espaço no canto superior direito. Do outro lado, fique sobre o piso marcado e toque a harpa. Depois de impressionar o velho músico, ele lhe ensinará o Currents Tune, que poderá levá-lo de volta ao presente, mesmo que esteja longe de um portal. Visite B-01, posicione-se na parte inferior da plataforma e toque a harpa na tonalidade Currents Tune. Atravesse a ponte e pegue um pedaço de coração.

Use a marca colorida que ficou na tela e volte ao passado. Vá para C-01, fique na parte inferior esquerda da tela e toque a harpa na tonalidade Currents. No presente, vá para F-02 e desenterre a pedra. Depois, toque a harpa na tonalidade Echoes para abrir o portal. Desça uma tela e empurre a planta para a outra marca na base da montanha. Suba, entre na caverna, pegue a saída da direita e empurre a pedra para a esquerda. Saia da caverna e toque a harpa na tonalidade Currents Tune para voltar ao presente. Desça uma tela e suba pela planta que cresceu do lado direito.

Vá para E-02 e abra o portal do tempo. Siga para F-04 para encontrar o Restoration Wall e escale a muralha. No topo, entre na caverna e fale com Patch. Responda "Yes" duas vezes e siga-o. Fale com ele e aceite o desafio para o minigame. É preciso derrubar todas as carapaças em um dos buracos antes que o carrinho complete o percurso. O botão faz com que o carrinho dê mais uma volta, mas você só poderá acioná-lo no momento exato que a volta for completa. Se vencer, você receberá a Tuni Nut consertada. Saia da toca e siga para a direita. Suba pela escada e vire à esquerda. Entre na casa, e deposite a Tuni Nut no altar. Você salvou a cidade da terrível ameaça do vulcão! Saia e volte ao presente. É só subir para encontrar a entrada para Skull Dungeon.

## **Skull** Dungeon

**4**. Pegue o Compass no baú.
**6**. Role o cubo colorido na sequência: baixo quatro vezes, direita uma vez, cima uma vez, esquerda uma vez, baixo uma vez e esquerda duas vezes. Pegue a chave no baú.
**7**. Evite a lava e abra a porta.
**9**. Mova a alavanca e entre no carrinho.
**10**. Pegue o mapa e suba no carrinho.
**9**. Mova a alvanca e siga para 11. No caminho, acerte a alavanca em 10.
**11**. Use bombas para detonar o inimigo, depois use a arma de sementes para acertar o dispositivo. Pegue a chave.
**13**. Equipe o bracelete e puxe o mecanismo junto à parede. Atravessa a sala correndo.
**16**. Salte sobre os blocos que estão do lado esquerdo e deixe-os com a mesma combinação dos blocos do lado direito.
**17**. Evite a armadilha e empurre o bloco colorido nesta sequência: baixo duas vezes, esquerda cinco vezes e baixo duas vezes. Suba no carrinho.
**20**. Use o atirador de sementes para acertar o dispositivo e pegue a chave. Siga para 21 sem usar o carrinho.
**21**. Destranque a fechadura e salte sobre o piso para mudar para azul. Volte e suba no carrinho.
**22**. Detone todos os inimigos e vá para 24.
**24**. Repita a cor dos blocos superiores, saltando sobre o blocos inferiores. Pegue a chave, retorne para 23 e abra caminho para o carro de mina.
**27**. Subchefe: fuja da espada amaldiçoada e espere que ela detone o escudo do guerreiro. Desvie das investidas da armadura e acerte-a com a espada.
**28**. Atravesse a sala, desça e estoure a parede rachada.
**29**. Acompanhe o caminho indicado pela foto. O objetivo é deixar todos os pisos na cor vermelha. A seta verde indica o início, e a seta vermelha, o final. Pegue o Switch Hook (Gancho) no baú.
**25**. Use o gancho para trocar de lugar com o objeto em forma de diamante do outro lado da sala.
**30**. Use o gancho para atravessar a lava (troque de lugar com um inimigo). Do outro lado, pise sobre o botão e troque de lugar com a pedra. Saia pela porta. Em 15, desça pela escada.
**32**. Troque de lugar com a pedra e depois com o vaso. Continue trocando de lugar, de modo que ela fique sobre o botão. Saia pela porta.
**33**. Use os vasos para atravessar a sala.
**34**. Salte sobre o piso que está no centro da sala e aproveite a mudança de cor para acertar os inimigos.
**36**. Detone os inimigos, saia da sala e retorne. Siga os passos indicados na foto e pegue a chave.
**37**. Para atravessar, use o gancho e depois a pena.
**28**. Abra a fechadura.
**38**. Use o bracelete, puxe o mecanismo e corra até a porta de saída.
**39**. Puxe o mecanismo e use o gancho para trocar de lugar com os vasos.
**40**. Salte para esquerda, elimine o primeiro vaso e empurre o segundo. Troque de lugar com o vaso que está na parte de cima da tela e empurre o outro para a mesma posição que o anterior estava. No lugar dos outros dois vasos, troque de posição com um deles e empurre o outro para cima do botão. Troque de lugar com o vaso que está entre os blocos e pegue a Boss Key no baú. Use a chave para ir direto ao chefe.
**41**. Chefe: use a espada ou o gancho para furar o escudo formado por inimigos alados. Em seguida, use o gancho para agarrá-lo. Ele ficará tonto. Aproveite para cortá-lo com a espada. Seja rápido! Após vencer, pegue sua quarta essência, a Burning Flame.







## A tribo Goron e **uma nova semente**

Visite a Maku Tree. Pegue a saída da direita e entre no portal. Siga para C-10, use o gancho para atravessar os buracos e entre na casa dos Gorons. Fale com todos, saia e volte para o presente.

Entre na caverna e siga até encontrar duas escadas. Escolha a de baixo. Vá para a esquerda, suba pela primeira escada e na próxima sala, use uma bomba na marca da parede, bem à frente do Goron. Pegue mais um pedaço de coração, volte e saia da caverna. Suba pela escada e desça pelo buraco. Pise sobre o botão e ganhe 30 Rupees. Saia do buraco, vá para B-12 e tire a pedra da terra. Use a harpa para abrir o portal e pule dentro dele, para voltar ao passado.

Siga para A-09 e faça a colheita das sementes Pegasus Seeds (velocidade). Volte ao presente e siga para A-10. Entre em Great Moblin's Palace e caminhe em direção à escada. O piso irá ceder e você cairá no subterrâneo. Suba pela escada e suba novamente para encontrar um anel. Desça e mergulhe no lago, seguindo pela passagem estreita. Estoure as pedras rachadas e saia pela janela na montanha. Volte para o templo e, desta vez, use uma semente de velocidade para não cair mais no subterrâneo. Você será desafiado pelo javali monstro. Para derrotá-lo, agarre a bomba grande e espere ela piscar. Só então jogue-a nas mãos do mané. Você receberá a Bomb Flower e seu nome entrará para a história dos Gorons.

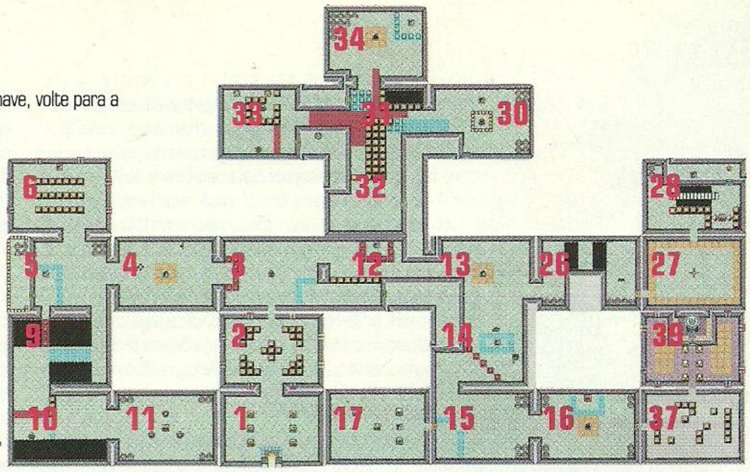
Fora do templo, siga para B-12 e abra o portal para o passado. Vá para B-10, caia pela abertura da beirada, siga para a esquerda e entre na casa dos Gorons. A bomba conseguida antes servirá para libertar o líder Goron. Em troca, você receberá a Crow Key. Siga pelo caminho aberto pela bomba e saia da caverna pelo outro lado. Vá para B-10 e use a harpa para voltar ao presente. Entre na caverna e use a as sementes de velocidade e a pena para saltar pelas plataformas e alcançar a outra saída. Vá para direita até a entrada de Crow Dungeon.

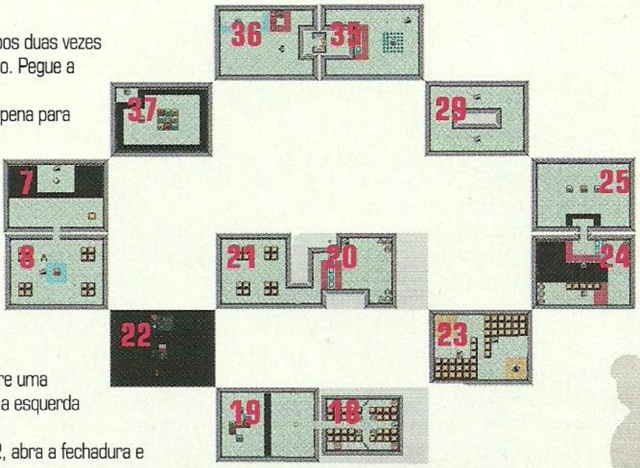
# **Crow** Dungeon

**2**. Detone os inimigos.
**6**. Acabe com os inimigos e desça pela escada.
**7**. Use o gancho para trocar de lugar com a pedra e repita a operação para colocá-la sobre o botão.
**8**. Suba pela escada.
**10**. Bata no dispositivo e siga em frente.
**11**. Posicione-se próximo ao olho da esquerda, ficando quase sobre ele. Equipe o atirador de sementes e mire na diagonal superior para acertar o olho de cima. Para a chave aparecer, o tiro deve rebater e acender os três olhos. Volte para 3.
**3**. Acerte o dispositivo e passe pela área onde os blocos azuis baixaram. Siga até 15.
**16**. Pegue o mapa.
**15**. Use a chave na fechadura.
**17**. Desça pela escada.
**18**. Use arma de sementes e acenda as tochas da sala.
**19**. Para facilitar, veja a numeração das peças de cima para baixo e da esquerda para a direita:

| | |
|---|---|
| **1** | **2** |
| **3** | **4** |
| **5** | **6** |

Agora, faça:
**Peça 2**: esquerda uma vez e cima uma vez.
**Peça 4**: direita uma vez, cima uma vez, esquerda uma vez.
**Peça 6**: cima uma vez.
**Peça 3**: direita uma vez.
**Peça 1**: cima uma vez.
**Peça 3**: baixo duas vezes.
**Peça 1**: baixo duas vezes.
Pegue a Cane of Somaria (bengala) no baú. Esse item permite a você criar blocos.
**17**. Empurre as estátuas para cima de três dos quatro botões. Sobre o último, use a bengala para criar um bloco. Pegue a chave e volte para 3.
**3**. Fique na área cercada pelos blocos vermelhos e atire uma bomba no dispositivo.
**5**. Desça pela escada.
**8**. Pegue a chave no baú e volte para 3.
**3**. Bata no dispositivo, vá para 12 e desça pela escada.
**20**. Fique sobre os blocos vermelhos e bata no dispositivo. Passe para os blocos azuis e repita a operação.
**21**. Desça pela escada.
**22**. Esta sala tem o piso invisível. Use a bengala para produzir um bloco e empurre-o na sua frente para abrir o caminho. Outra opção é aguardar o momento certo e usar o gancho para trocar de lugar com um inimigo que esteja próximo ao baú. Pegue a chave, volte para a 3 e bata no dispositivo.
**14**. Desça pela escada.
**23**. Evite os raios e desça pela outra escada. Na área subterrânea, use a bengala para produzir um bloco. Use-o como degrau.
**24**. Atire sementes no dispositivo e cruze a sala.
**25**. Use a bengala para criar um bloco do lado direito do bloco de cima e empurre o de baixo quatro vezes para a direita. Agora, crie um bloco na parte de cima do mesmo bloco e empurre o outro duas vezes para cima. Finalmente, empurre ambos duas vezes para a esquerda e uma vez para baixo. Pegue a chave no baú e siga para 26.
**26**. Use sementes de velocidade e a pena para saltar as plataformas.
**27**. Subchefe: espere a bola de metal aparecer na tela. Seja mais rápido que o inimigo para pegá-la e arremesse-a nele.
**28**. Coloque um bloco sobre o botão, atravesse a ponte para trocar de lugar com uma das peças e pegue o Compass. Desça pela escada.
**30**. Fique sobre os blocos azuis e atire uma bomba no dispositivo. Caminhe para a esquerda e acesse a outra sala.
**31**. Siga para a sala de baixo. Em 32, abra a fechadura e suba.
**33**. Abra outra fechadura e bata no dispositivo. Use a plataforma para subir nos blocos vermelhos e caminhe para a sala de cima. Em 34, desça pela escada.
**35**. Bata no dispositivo, de modo que os blocos vermelhos fiquem abaixados. Fique sobre eles e atire no dispositivo para passar para o outro lado e abrir a porta.
**36**. Desça pela escada.
**37**. Empurre as peças na seguinte seqüência:
**Amarelas**: esquerda três vezes.
**Azuis**: direita três vezes, baixo três vezes, direita uma vez.
**Vermelhas**: esquerda uma vez, cima uma vez. Coloque um bloco do lado direito da peça que se encaixou na montagem e mova-a duas vezes para a direita, cima uma vez, direita duas vezes e uma vez para baixo.
**Azuis**: coloque um bloco do lado direito da peça superior e empurre-a duas vezes para direita e uma para cima. Pegue a Boss Key e destranque a porta em 15.
**38 Chefe**: equipe a bengala e coloque os blocos de modo que as nuvens menores se choquem umas com as outras. Quando a nuvem grande se formar, ataque-a com a espada. Após a luta, pegue o item Sacred Soil.




## **Os segredos** da tribo Goron

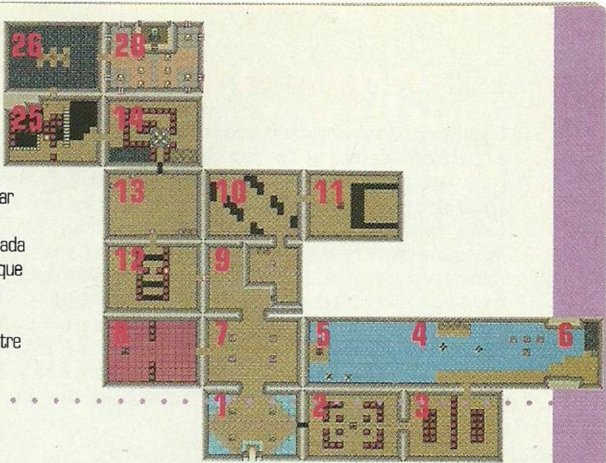
Ao sair da caverna, um Goron falará com você. Siga-o, entre na caverna da direita e saia do outro lado. Siga uma tela para a direita, uma para cima e entre em outra caverna. Desça pela escada e continue até sair.
Siga para E-14, queime a árvore e desça pela escada. Não fale com o velho! Suba pela escada e suba uma tela para entrar na caverna da direita. Fale com o Goron azul no centro da próxima sala. Ele irá propôr um desafio, e se você repetir os passos de dança, receberá o Brother Emblem como prêmio. Preste atenção aos seus ensinamentos! A dança é fácil e usa apenas os botões A e B. Com o diploma nas mãos, desça, fale com o cara que está bloqueando a escada para ele liberar sua entrada. Não siga pela escada ainda!
Saia da caverna, vá para a esquerda e corte o arbusto para encontrar um portal. Use a harpa e volte para o passado.
Siga para E-14, queime a árvore e desça pela escada para falar com o velhinho e ganhar 200 Rupees. Suba pela escada e entre na caverna em D-14. Fale com o Goron em frente à escada e suba. Use as sementes de velocidade e salte pelas plataformas até o outro lado. Suba, use o gancho para trocar de lugar com um arbusto e pegue 100 Rupees no baú.
Fora da caverna, desça uma tela e use o gancho para trocar de lugar com a semente até ela ficar sobre a área marcada na encosta da parede. Use a harpa para voltar ao presente.
Suba pela planta, vá para a direita e entre na caverna. Fale com os Gorons para participar de mais um minigame. Acerte todos os cristais do percurso para ganhar o Rock Brisket. Outros prêmios serão distribuídos. Um deles é o bumerangue – é só tentar até conseguir.
Saia da caverna, retire as pedras da entrada e use o portal para voltar ao passado.
Entre na caverna para participar de um novo jogo. O lance é usar a espada para rebater os tiros e acertar os alvos dispostos na tela. Cada alvo tem um valor diferente. Confira a tabela com o balconista. Seu objetivo é conseguir 150 pontos e ganhar o Lava Juice.
Saia da caverna e salte pela abertura na beirada. Desça até E-14 e use a harpa para voltar ao presente.
Siga para Goron Dance (D-14), fale com o cara em frente à escada e troque a Rock Brisket pelo Goron Vase. Saia da caverna, vá para a esquerda e use o portal para viajar ao passado. Fale com o mesmo cara na Goron Dance e troque o vaso pelo Goronade.
Saia da Goron Dance e volte para o presente. Entre novamente na caverna e suba. Pegue as bombas no baú e suba por outras duas escadas. Fale com o Goron solitário. Dê a ele a Goronade para abrir um novo minigame. Evite ser atingido pelas bombas! O segredo é saltar e movimentar-se muito. Após o bombardeio, você receberá a Old Mermaid Key. Saia da sala e suba pela escada da direita. Pegue uma Gasha Seed no baú, saia da caverna e siga para o portal, em B-12.

## A chave clonada **do presente**

Agora, atenção: você deverá sair da caverna Goron usando a saída principal do primeiro piso (no mesmo local da área de danças). Vá para a esquerda e use a harpa para abrir o portal. No passado, siga para C-12 e entre na caverna.
Use as bombas para estourar os blocos rachados e pegue uma Gasha Seed. Use o gancho para ir ao outro lado da sala e suba pela escada.
Saia da caverna, vá para a direita e estoure a parede rachada para pegar 100 Rupees. Saia, corte todos os arbustos do lado direito e use a harpa para voltar ao presente. Pegue o pedaço de coração. Entre novamente no portal, siga para B-13, salte pela beirada e entre na caverna. Fale com o Goron. Ele irá lhe entregar a Letter of Introduction. Desça pela escada e volte para a sala de danças. Fale com o Goron vermelho e execute novamente os passos de dança. O prêmio desta vez será a Mermaid Key. Saia da caverna e vá para D-13. Entre na cachoeira e abra a porta.

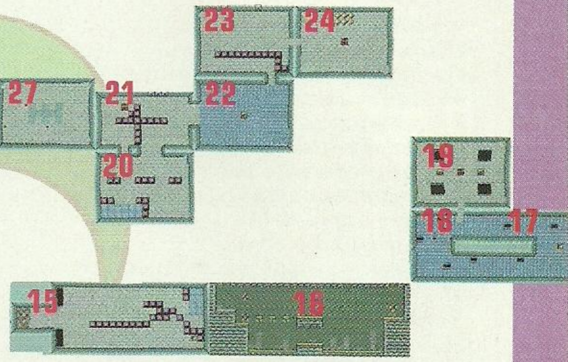
## Mermaid Cave **Passado – Parte 1**

**1**. Do lado direito, estoure a parede rachada.
**2**. Detone os inimigos e pegue uma Gash Seed.
**3**. Equipe a arma com sementes de fogo. Atire nos inimigos para abrir a porta.
**5**. Pegue o mapa.
**6**. Acenda as tochas nesta seqüência: esquerda, cima (usando a tabela), baixo, direita.
**8**. Salte sobre o piso central e acerte os inimigos para pegar o Compass.
10. Detone todos os inimigos.
**11**. Jogue uma Scent Seed no chão para que os inimigos se suicidem. Pegue a chave no baú.
9. Use a chave na porta.
**12**. Acerte o inimigo e empurre um dos vasos para cima do botão. Do outro lado, use a bengala para colocar um bloco sobre o outro botão.
**13**. Estoure os blocos rachados, depois carregue a espada e encoste-a na parede do fundo. Em algum lugar, o choque da espada com a parede soará diferente. Use a bomba para descobrir uma passagem secreta. Não entre. Ao invés disso, saia da caverna, volte para o presente e entre novamente na caverna.



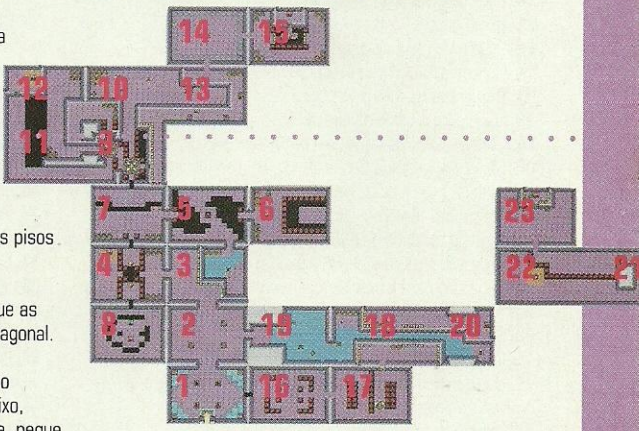

## Mermaid Cave **Presente**

**4**. Use o gancho e pegue o mapa no baú.
**3**. Siga para 5.
**5**. Use a arma para acertar o dispositivo, posicione-se no canto superior direito e acerte-o novamente.
**6**. Jogue uma Scent Seed no chão. As cobras cairão no buraco e você poderá pegar uma chave no baú.
**5**. Atire no dispositivo. Fique no canto inferior esquerdo da tela e atire novamente.
**7**. Detone os inimigos e use uma bomba para explodir a parede na área entre os dois blocos da parte de baixo.
**4**. Troque de lugar com as peças e estoure a próxima parede.
**8**. Empurre o bloco nesta ordem: baixo, esquerda duas vezes, direita duas vezes, cima, direita, cima, esquerda, baixo, esquerda, baixo, direita três vezes, esquerda duas vezes, para cima, esquerda, cima, direita e cima. Pegue a chave no baú e siga para 9.
**9**. Passe pelas duas roletas e acesse a sala 10. Desça ao lado dos vasos e use a passagem que retorna até 9. Passe novamente pelas duas roletas e siga até 12.
**12**. Pegue a chave no baú, desça pelo lado direito da plataforma e volte a passar pela roleta. Faça a volta novamente e repita a operação.
**10**. Desça e passe pela roleta para pegar a saída do lado direito. Em 13, abra a porta e prossiga.
**14**. Subchefe: use a espada para dissolver seus tiros e acertá-lo. Quando ele se dividir em dois morcegos, salte para cortar os inimigos.
**15**. Aproxime-se da barreira e atire bombas em direção ao bloco rachado. A bomba irá explodir o bloco. Use o gancho e pegue a Mermaid Suit no baú. Em 14, use o teletransporte para voltar. Em 16,
detone todos os inimigos.
**17**. Evite as armadilhas e abra a porta.
**18**. Use o gancho e pegue o Compass do outro lado da sala. Ali mesmo, desça e vá pela escada.
**21**. Seguindo por baixo, você pega 10 Rupees no baú. Depois, use a chave na fechadura e siga em frente.
**23**. Puxe um dos mecanismos. Se tiver sorte, o baú aparecerá. Caso contrário, cobras cairão do teto. Insista até encontrar o baú. Pegue a Boss Key e saia da caverna. Use o portal para voltar ao passado e entre novamente na caverna.




## Mermaid Cave **Passado – Parte 2**

**6**. Mergulhe na área onde as águas são profundas.
**15**. Dê a volta na barreira e desça pela escada. Use toques curtos e rápidos no direcional para se movimentar melhor.
**16**. Atravesse toda a área.
**17**. Nade para a esquerda e para cima.
**19**. Detone os inimigos e pegue a chave.
Volte para 1.
**1**. Faça o caminho até 14.
**14**. Passe três vezes pela roleta e mergulhe.
**20**. Pegue 30 Rupees no baú. Em 23, acabe com os inimigos.
**24**. Use o gancho para colocar as peças sobre os pisos marcados e pegue a chave.
**14**. Use a chave na porta.
**25**. Coloque um bloco sobre o botão, de modo que as barreiras facilitem a passagem de um tiro em diagonal. Acerte o dispositivo.
**26**. Chefe: você poderá acertá-lo somente quando estiver de frente. Se ele ficar de cabeça para baixo, mergulhe e ataque-o embaixo d'água. Após a luta, pegue a sexta essência: Bereft Peak.







## O resgate de **Nayru**

Fora da caverna, use uma semente Gale Seed e teletransporte-se até a árvore de sementes de fogo. Vá para a entrada do Ambis Palace, em E-07. Ali, encontrará Ralph. No caminho para a entrada do palácio, você deverá apertar quatro botões localizados nas posições D-06, D-08, B-06 e B-08. Cuidado para não ser descoberto pelos guardas! Você não tem permissão para andar nesta área e será banido se lhe virem.

Depois de apertar os botões, vá para C-08. Corte os arbustos e desça pela escada. Mergulhe e nade até a extremidade esquerda da passagem. Na área clara, submerja. Suba um lance de escadas, empurre os blocos, siga uma tela para a direita e outra para cima. Pegue um anel e volte para a sala onde você empurrou os blocos. Vá para a esquerda, depois suba pela escada. No andar de cima, passe pelas salas do lado direito até encontrar um tapete vermelho.

Suba para salvar Nayru.

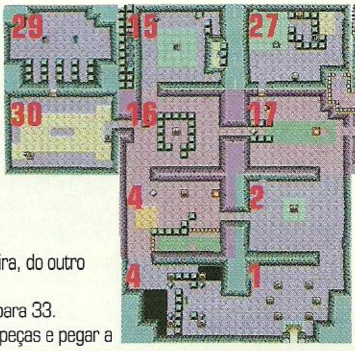
**Chefe**: em uma das mãos, equipe a atiradeira com as Mystery Seeds e, na outra, o gancho. Acerte o inimigo com a semente. Quando Nayru cair desmaiada, use o gancho para afastar a sombra e rapidamente acertá-la com a espada. Com três acertos, Veran deixará o corpo da cantora – mas isso não é o fim. A rainha Ambis entrará na sala e será dominada pela sombra. Agora, você assiste uma bela seqüência e ganha uma nova música para a harpa, a Tune of Time. Tocando essa música, você pode viajar do passado para o presente.



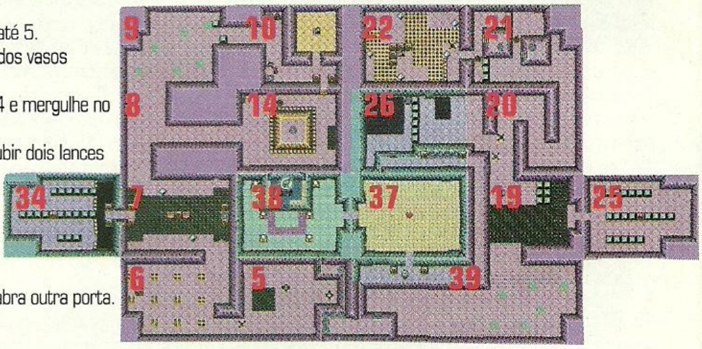
## Viagem ao **fundo do mar**

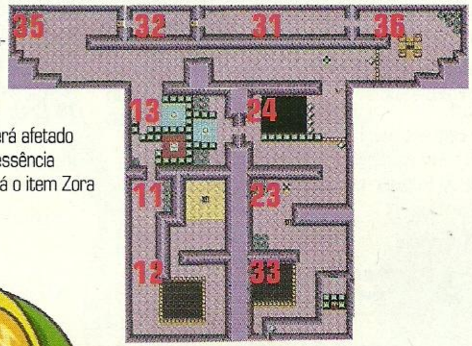
Siga para F-14, entre na loja da bruxa e compre um Magic Potion. Vá para o oceano e nade até M-06, onde há uma casa. Saia da água e use a nova música para viajar para o passado. Nade até M-04, suba pela escada e toque novamente a harpa, desta vez para voltar ao presente. Você estará na água: mergulhe, nade para cima e depois para a direita. Use o gancho (equipe-o para ser usado com o botão A) para trocar de lugar com a peça e vá para a superfície. Saia da água, use a harpa e siga para M-03. Suba pela escada e toque a harpa para voltar ao presente. Mergulhe, troque de lugar com a peça e siga para a esquerda até chegar em Zora Village.
Siga para M-02 e vá para a superfície. Colha algumas sementes na árvore e use a harpa para ir ao passado. Mergulhe e entre no King Zora's Palace (em J-02). Fale com o rei e entregue a ele o Magic Potion. Depois, volte até a árvore para poder voltar ao presente. Mergulhe, siga para falar com o rei novamente e você receberá a Library Key. Volte para a árvore e use a harpa para voltar ao passado. Mergulhe e suba duas telas. Siga para a direita até o final do caminho, depois vá para a superfície.
Siga para a direita e abra os portões da Eyeglass Island Library, mas não entre. Siga para a esquerda, entre na caverna e fale com a fada amaldiçoada. Saia da caverna, retorne para o presente para visitar a livraria novamente e fale com o Wise Man. Ele lhe entregará o Book of Seals. Volte ao passado, entre na livraria e coloque o livro no altar. Leia as instruções dos livros e elas indicarão os passos que você deve dar. Use a bengala para criar um bloco e empurre-o na frente para garantir que você está no caminho certo. Fale com o velho e receba a Fairy Powder. Fale com a fada amaldiçoada e lhe entregue o antídoto. Como recompensa, a fada irá limpar o oceano e você deverá voltar para o presente. Fale com o Rei Zora para ganhar passagem livre para a Jabu-Jabu's Belly, que fica em I-01.

## Jabu-Jabu's **Belly**



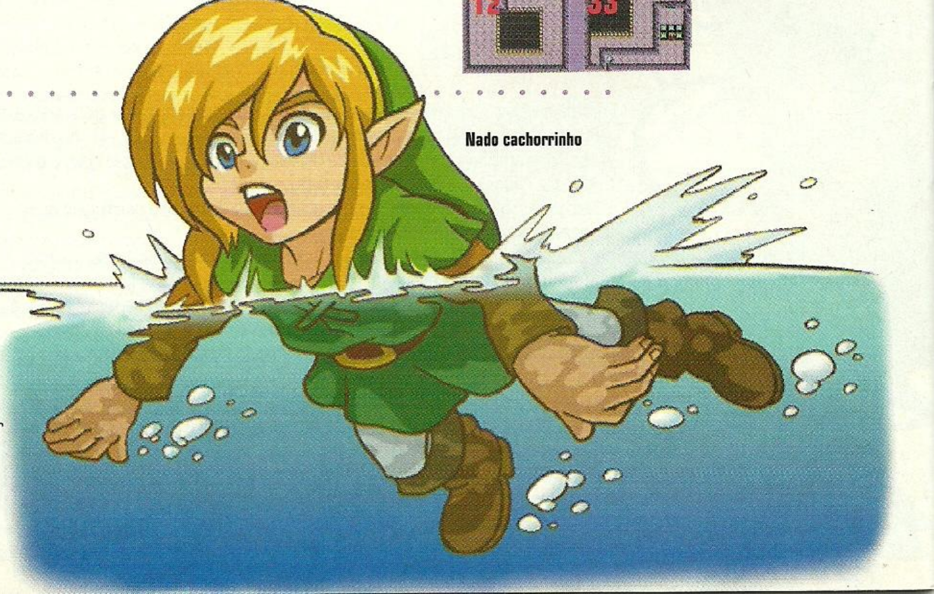

**2**. Detone os inimigos e pegue o Compass.
**3**. Use o gancho e mova as peças de maneira que todas fiquem encostadas em uma estátua. Depois, pegue a chave.
**4**. Vá para a área mais clara do piso e aperte o botão B.
**6**. Pegue o mapa no baú.
**10**. Abra a fechadura e suba pela escada.
**13**. Pise sobre o botão e volte para 10.
**10**. Desça e vá para a sala 14.
**14**. Caia no buraco do lado direito.
**15**. Use o gancho e troque de lugar com o vaso no centro da sala. Depois, pegue um anel com o vaso próximo ao baú.
**16**. Empurre o bloco e pegue a chave.
**17**. Coloque um bloco sobre o botão e siga pela porta.
**18**. Suba pela escada.
**21**. Use o gancho e atravesse a sala.
**22**. Mais uma vez, use o gancho para atravessar a sala.
**24**. Do lado esquerdo, use a chave para abrir a porta.
**13**. Pise sobre o botão e vá para 19.
**19**. Nade para a saída da direita.
**25**. Detone todos os inimigos e pegue a chave.
**26**. Mergulhe, pegue a Gasha Seed e desça a escada.
Subchefe: equipe a arma com as Sent Seeds. Atire no peixe e, quando ele cair, acerte-o com a espada. Suba pela escada no fundo da tela.
**28**. Abra a fechadura e pegue o gancho nível dois.
Use o gancho para trocar de lugar com a peça do outro lado da sala.
**18**. Siga para a esquerda pela água.
**15**. Desça pela escada.
**29**. Use a espada, o gancho e a arma de semente para acabar com os inimigos e pegar a chave.
Siga pela passagem aberta.
**30**. Na área mais clara, aperte o botão B para sair da água e siga para 10. Ali, desça pela escada.
**13**. Pise sobre o botão e siga para 14.
**14**. Caia no buraco do lado direito, depois siga para 17.
**17**. Use o gancho para colocar a peça sobre o botão e siga pela porta. Na sala seguinte, suba pela escada.
**22**. Atravesse a sala e suba pela escada.
13. Pise no botão azul.
**39**. Troque de lugar com uma das peças na fileira, do outro lado da sala.
**32**. Desça para pisar sobre o botão azul. Siga para 33.
**33**. Use o gancho para trocar de lugar com as peças e pegar a chave no baú.
**23**. Desça pela escada e nade até 5.
**5**. Use o gancho para se livrar dos vasos e nade até 34.
**34**. Pegue a chave, nade até 14 e mergulhe no buraco da direita.
**17**. Abra a porta e siga para subir dois lances de escada, em 18 e 22.
**23**. Use o gancho para atravessar para o outro lado da sala.
**35**. Use a chave na porta.
**32**. Pegue uma Gasha Seed e abra outra porta.
**36**. Pegue a Boss Key.
**23**. Desça pela escada.
**26**. Mergulhe no buraco escuro. Do outro lado, use o botão B para subir e nade cuidadosamente para a direita até chegar à sala do chefão.
**37**. Chefe: equipe o gancho e espere até o inimigo disparar um tiro. Rapidamente, troque de lugar com o inimigo. Ele mudará de cor e será afetado por seu próprio disparo. Após a luta, pegue a essência Rolling Sea. Na saída da caverna, você receberá o item Zora Scale.




## Sea of **Storms**

Nade até N-08, mergulhe e fale com o homem-peixe para abrir a passagem. Siga até o final do caminho e suba para a superfície. Atravesse o pequeno espaço de terra e volte a mergulhar. Pegue um anel na caverna em L-08 e depois nade pela superfície para encontrar o navio pirata. No navio, fale com a tripulação para ganhar o item Tokay Eyeball.
Você será deixado em Crescent Island. Nade para L-10 e use a harpa para viajar até o passado. Siga para L-11 e use o olho que você recebeu dos piratas para abrir a passagem da estátua. Você deve passar por três salas: a última delas está escura e você deverá empurrar um bloco à sua frente para abrir caminho. Pior que isso, você precisará saltar um espaço vazio para chegar até a escada. Do outro lado, vá para a superfície. Empurre a estátua que está no meio para ela se alinhar às outras e siga pela passagem. Caminhe pelo labirinto até a entrada da caverna.

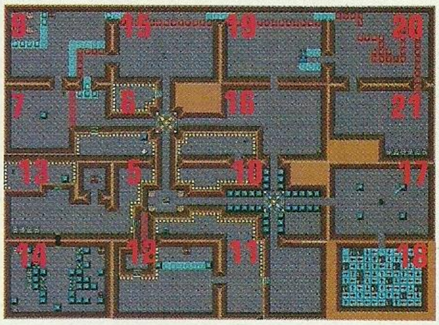


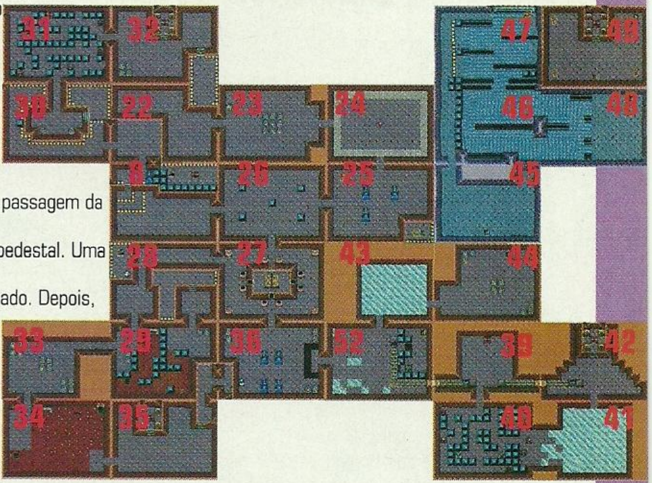
**Nado cachorrinho**

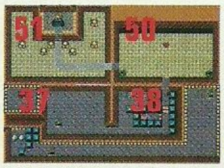
# Ancient **Tomb**

**2**. Detone os inimigos e acenda as tochas. Empurre a estátua que está no ponto mais alto (encostada na parede, do lado esquerdo). Depois, estoure a parede no local onde ela estava.
**3**. Estoure os blocos rachados, pegue a chave e abra a porta.
**4**. Acenda a tocha e coloque a peça sobre o primeiro botão. Use a bengala para colocar um bloco sobre o segundo e pise sobre o terceiro.
**6**. Na roleta, siga para a esquerda.
**7**. Elimine os inimigos e mova o bloco azul para a escada aparecer. Suba para 8 e pegue o mapa.
**9**. Pegue a chave no baú e volte para 5. Ali, use a chave na fechadura.
**11**. Acabe com os inimigos e suba para bater no dispositivo.
**12**. Pegue o Compass e retorne para bater no dispositivo mais uma vez.
**13**. Derrote os inimigos e estoure a parede rachada.
**14**. Pegue a chave no baú.
**5**. Acerte o dispositivo usando a arma de sementes. Suba uma tela e use o gancho para trocar de lugar com a peça.
**6**. Mais uma vez, troque de lado com a peça.
**15**. Vença os inimigos e pegue a chave.
**6**. Pise sobre o botão para acionar a escada e siga para a direita.
**10**. Passe pela roleta.
**17**. Detone os inimigos e abra a porta.
**18**. Acerte as cobrinhas, saia da sala e entre novamente. Siga pelo caminho indicado na foto e pegue a Power Glove.
**16**. Use a chave para abrir a porta.
**21**. Bata no dispositivo, posicione-se sobre os blocos vermelhos e acerte-o novamente. Caminhe sobre os blocos e, no final da trilha, salte para uma última seqüência. Em 9, desça pela escada.
**24**. Subchefe: este inimigo possui dois tipos de tiro. Um deles é formado por várias bolinhas, e o outro é uma única bola. Quando ele disparar a bola simples, use a espada para rebater o tiro de volta no inimigo. Em seguida, ele virá transformado em morcego e ficará vulnerável à sua espada.
**8**. Use o gancho para trocar de posição com a peça e repita a operação em 30.
**31**. Evite os inimigos e pegue a chave.
**32**. Pegue o item Slate e use a saída da direita.
**27**. Encaixe a peça na base do pedestal.
**29**. Use a chave para abrir o bloco, quebre os vasos e puxe o mecanismo da parede. Corra para atravessar a área petrificada. Use as sementes de velocidade para agir mais rápido.
**28**. Troque de lugar com a peça do outro lado da sala e suba pela escada.
**13**. Empurre o bloco para a direita e use a luva para erguer a estátua. Pegue uma Gasha Seed e volte pela escada.
**34**. Puxe o mecanismo e atravesse a lava endurecida.
**35**. Pegue o Slate no baú e saia pelo outro lado da sala.
**36**. Detone os inimigos e levante a estátua da esquerda para descer pela escada.
**37**. Empurre os blocos do lado esquerdo e use o gancho para ir ao outro lado. Pegue a Boss Key, retorne e siga à direita pelo corredor.
**52**. Empurre o bloco três vezes para baixo e uma vez para a esquerda. Salte o buraco e suba no carrinho.
**39**. Use a espada para se defender e pegue uma Gasha Seed.
**40**. Salte sobre os inimigos e pise no botão.
**41**. Atire Scent Seeds no inimigo e suba.
**42**. Pegue o terceiro Slate e suba no carrinho.
**43**. Atire sementes de fogo nas velas para abrir a porta. Na sala seguinte, desça pela escada.
**48**. Desça pela escada e siga pela passagem da direita.
**49**. Pegue a última Scale e, na volta, use a passagem da esquerda para sair.
**27**. Encaixe as três peças nos buracos do pedestal. Uma passagem irá se abrir.
**38**. Quebre o cristal e estoure o bloco rachado. Depois, use a arma para acender a tocha. Erga a estátua e use a chave na porta.
**50**. Chefe: este inimigo tem quatro fases:
**A** – Use a espada para rebater as mãos do inimigo. Elas devem acertá-lo na volta.
**B** – Atire bombas quando o inimigo abrir as garras, para que elas estourem na cara dele.
**C** – Use a arma com Scent Seeds. Atire na parede do fundo para o tiro rebater na cabeça do inimigo.
**D** – Equipe a luva e espere o inimigo lançar uma das bolas. Corra, pegue a outra bola e puxe-a para trás. Quando o inimigo atirar a bola de novo, solte a sua em cima dele. Após a luta, pegue a última essência do jogo: Falling Star.

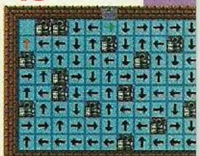


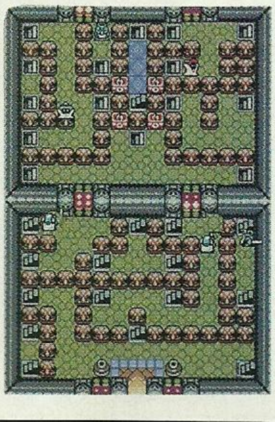




18



# Black **Tower**

Use uma Gale Seed e transporte-se para a árvore das sementes de fogo. No tempo presente, fale com a Maku Tree para ganhar a Huge Maku Seed. Depois da pequena animação com as Twinrovas, siga para G-06, use a harpa e entre na torre. Os personagens "do bem" irão se reunir, mas você deve subir sozinho até o último andar da torre. O caminho é fácil, mas cheio de inimigos. No topo, entre na Black Tower Turret. Seu objetivo é chegar à escada central do trio de escadas superior. Ela leva ao corredor de acesso do próximo desafio. Nesta sala, suba pela escada que está na fileira mais baixa (a penúltima, da esquerda para a direita). Quebre os vasos da sala de cima e entre na caverna. Dê a volta pela lateral e entre na última sala para enfrentar Veran.



## Veran possui **cinco formas:**

**A**. Use a atiradeira com Mystery Seeds e o gancho. Acerte o inimigo com a semente. Quando a refém cair desmaiada, use o gancho para afastar a sombra. Acerte-a rapidamente com a espada.
**B**. Espere-a mergulhar e ataque com a espada.
**C**. Fique parado e esquive quando ela cair e acerte-a com a espada.
**D**. Use bombas e a espada para causar danos.
**E**. Desvie das investidas de Veran e use a espada para cortá-la. Manda brasa! É o último desafio!



Estou pronta para o carnaval!

Veran

## **Será o** fim?

E agora? Curta o final do jogo, mas não esqueça de anotar o Secret para iniciar a aventura em **Zelda: Oracle of Seasons** (detonado na **Nintendo World** 39). Mas, se você já terminou a outra versão de Zelda e usou o Secret para iniciar esta aventura, o game pode lhe oferecer um outro final: Uma batalha contra as Twinrova e o verdadeiro vilão da aventura, Ganondorf. Na edição 41, você confere toda a estratégia para derrotar os vilões e libertar o mundo da maldade. Até lá!

**No final da aventura, você receberá um código (Secret). Anote esse número para iniciar o jogo** Zelda: Oracle of Seasons
**t b ♥ f b  G g r q ♣  ■ - ● < !  y ↑ - ~ 9**

## Deu **tilt!**

No detonado de **Zelda: Oracle of Seasons,** publicado na edição 39, faltou um mínimo detalhe: a localização da terceira caverna. Veja só como encontrá-la: siga para H-01, suba no tronco e mude a estação para verão. Em seguida, escale a planta que cresceu na encosta da montanha e entre na Poison Moth Lair. Foi mal!

**Tá na hora, tá na hora...**
tá na hora de brigar! Nas próximas páginas, tem Reviews com **Wario**, **Golden Sun**, **X-Men** e **Bomberman**.
Boa diversão!



# WARIOLAND 4





## Aventura e diversão com W maiúsculo!



Mais do que a quarta seqüência da série **Wario Land** – título emblemático da Nintendo, diga-se de passagem –, este game marca a estréia do anti-herói bigodudo no portátil mais quente de todos os tempos: o Game Boy Advance. E que estréia! Exageros a parte, talvez este seja um dos lançamentos mais caprichados do GBA até agora. Quer saber o porquê?



### Apenas um sujeito durão

Livre-se dos preconceitos: Wario não é um cara mau. Apenas imagine o nosso querido Mario virado do avesso. Enquanto o encanador está sempre ocupado, salvando a princesa Peach (e o Mundo dos Cogumelos) das garras do terrível Bowser, Wario não está nem aí pra ninguém. Ele só quer saber de relaxar e faturar alguns trocados. Mas até aí, quem não quer?

Enquanto está em casa, fazendo a "siesta" e lendo o jornal, Wario ouve rumores da existência de uma misteriosa pirâmide de ouro. Pronto! A história já é suficiente para despertar a cobiça do rapaz. Sem perder tempo, Wario sobe na caranga em busca do lendário tesouro. Mas não será fácil se tornar um milionário! O caminho em direção à fortuna é longo e bastante tortuoso. É tanta fase que dá até pra perder a conta!





### Dinheiro é tudo!

**WL4** não é um jogo de plataforma linear. De cara, existem quatro caminhos possíveis: Esmerald, Ruby, Topaz e Sapphire Passage. Cada trilha possui quatro fases, e em seus respectivos finais, um mestre.

Passar pelos chefões também não é moleza. Para lhe dar uma ajudinha, há um recurso bacana chamado o Item Shop. Mas não esqueça que este é um jogo do Wario, então aqui o vil metal fala mais alto. Pois é, pra desfrutar do arsenal disponível na lojinha, é necessário ter algumas moedas sobrando. E onde você consegue tais moedas? No Minigames Shop! Lá você escolhe entre três joguinhos: Homerun Derby, no qual o objetivo é rebater uma bola de beisebol, The Wario's Hop, que é uma corrida de obstáculos sobre um pneu desgovernado, e, por último, Wario's Roulette, uma espécie de "cabeça de batata" virtual.

É simples assim: se você não conseguir coletar uma grana no decorrer das fases, não poderá participar dos minigames. E, sem eles, não fatura moedas para comprar itens.









**Saiba mais:** sobre a história de Wario no Gallery da edição 28 da **Nintendo World**

### Os velhos recursos de sempre

Uma das características principais dos games do bad boy são aquelas transformações esquisitas que ele sofre durante as aventuras. Então, se você já é fera nos cartuchinhos antigos, não irá estranhar quando ele engolir um biscoito atirado pelo inimigo e virar um gordão. Ou quando for flechado e começar a flutuar. Ou quando virar zumbi, morcego, bola de neve... e por aí afora. Hilariante!

E essas transformações estão ainda mais divertidas graças à excepcional qualidade gráfica do game. O GBA já tem muitos títulos que mostram todo o potencial do console. E **Wario Land 4** é uma prova disso. O visual está entre os melhores até agora, além da trilha sonora ser sofisticadíssima. Qualquer uma das musiquinhas do game poderia tocar em qualquer rádio pop, fácil, fácil.

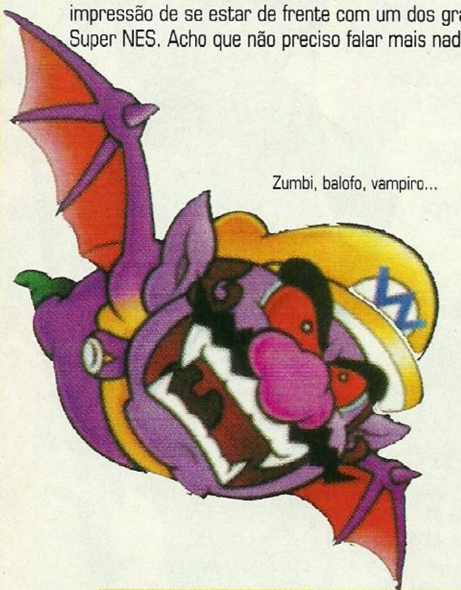
As brincadeiras com o som não acabam aqui. Escondido nas fases, existem alguns CDs recheados de efeitos sonoros. Eles podem ser apreciados na "Sound Room", um recurso que não influi em absolutamente nada, mas dá aquele quêzinho a mais.

Isso tudo foi só pra enfatizar que nunca um título protagonizado por Wario foi tão caprichado. Depois de cinco minutos, há a nítida impressão de se estar de frente com um dos grandes games do Super NES. Acho que não preciso falar mais nada, né?

**Cleiton Campos**





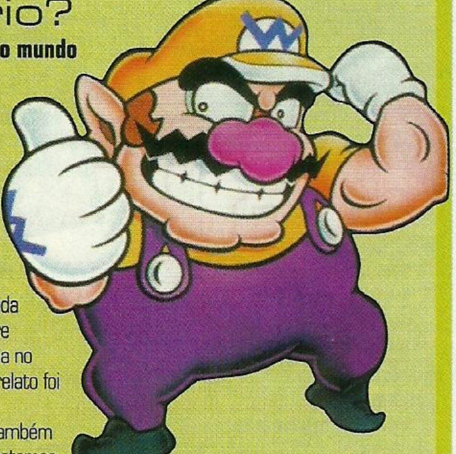


Zumbi, balofo, vampiro...




## Conhece o Wario?

**A trajetória do anti-herói favorito de todo mundo**



**Altura**: aproximadamente 1,50 m
**Onde mora**: Wario Castle, em Kitchen Island
**Primeira aparição**: Super Mario Land 2, para Game Boy (1992)

Pouco se sabe sobre o passado obscuro de Wario. Na primeira vez que apareceu (em **Super Mario Land 2**), ele era o vilão que tentava se apossar de Mario Land, uma pequena ilha governada por Mario. Segundo o próprio Mario, o rival sempre teve inveja de sua fama. Um ano depois, ele voltaria no puzzle **Mario & Wario** (Super NES). Daí para o estrelato foi só um pulinho.

Como qualquer (anti-) herói que se preze, Wario também tem um inimigo que sempre fica no pé. No caso, estamos falando de piratas: o Capitão Xarope e a Gangue do Açúcar Mascavo. Em **Wario Land 2**, os malfeitores tiveram a cara-de-pau de roubar o tesouro particular do bigodudo e bagunçar todo o seu castelo. Wario também tem no currículo algumas aventuras bizarras, como **Wario Blast** (para Game Boy, de 1994), em companhia do explosivo Bomberman. Mesmo tendo surgido como um "quase-vilão", Wario roubou a cena e conquistou todo mundo com seu carisma. Onde quer que apareça – seja em **Mario Party, Kart**, **Tennis** ou **Golf,** – ele chama a atenção. É por isso que atualmente sua presença é obrigatória em qualquer jogo que reúna o primeiro time da Nintendo.

**AVALIAÇÃO** — Recomendado para todas as idades (Livre)

Gráficos **9,0** / Som **9,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim (bateria)**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**

**NOTA FINAL**
**9,0**



# Golden Sun





## Enfim, um RPG digno de um 32-bit!

Quando a Camelot anunciou **Golden Sun** como um dos primeiros títulos do Game Boy Advance, toda uma legião de fãs veteranos foi ao delírio. E não era pra menos: a softhouse japonesa possuía um nome sólido entre os jogadores mais experientes, justamente por ter sido a responsável pela melhor saga de RPG já lançada para os consoles da Sega – a saudosa série "Shining".

O estúdio conseguiu, ao longo dos anos, firmar um público assíduo para seus jogos, sempre se valendo de uma interface amigável, enredos práticos e sistemas diferenciados e cativantes. Mas… seria **Golden Sun** um trabalho digno da confiança depositada na competência da Camelot? A resposta, para alívio dos fãs, é "sim".

### Um mundo regido pela mente

Tudo se inicia no pequeno vilarejo de Vale. Este é o lar dos Adeptos, pessoas que dedicam a vida ao estudo da Psinergia, a manifestação dos poderes da mente. Donos de grande poder, eles eram os protetores do Sol Sanctun (ou o Santuário do Sol), onde repousavam as quatro estrelas elementais – na história, a raiz de tudo o que existe. Aquele que as possuísse teria poderes suficientes para moldar a própria realidade ao seu bel prazer.

Você encarna Isaac, um jovem adepto de Vale, possuidor de grande afinidade com a Terra. Três anos atrás, o Sol Sanctun foi invadido e, por esse motivo, fez com que a montanha que o protegia entrasse em colapso. No desespero para salvar a vila dos estilhaços, que voavam para todos os lados, muitos adeptos sacrificaram suas vidas. E seu pai se encaixa nessa categoria.

Após dedicar-se ao máximo aos seus estudos para igualar-se ao seu pai, você e seus amigos de infância, Garet e Jenna, conseguem desvendar os mistérios de Sol Sanctun e alcançar as estrelas elementais. Entretanto, os mesmos invasores que causaram a morte de seu pai ressurgiram. E, além de roubar três dos quatro artefatos, eles ainda levam Jeena como refém.

De posse da estrela elemental de Marte – a divindade do fogo – você e Garet devem perseguir os misteriosos facínoras, resgatar sua amiga e impedir seus planos nefastos de obter o poder supremo. Simples? Talvez. Mas, da mesma forma que os diversos títulos da Camelot, o enredo vai tomando contornos cada vez mais rebuscados à medida que você se aproxima do emocionante final.







### Fazendo jus aos 32-bit!

"Então, o que torna **Golden Sun** tão especial?", você deve se perguntar. Tudo. A começar pelos gráficos que, apesar de seguirem o padrão de animação dos títulos da Camelot, dão um banho de efeitos nos games lançados até o momento. Nem dá pra acreditar que está se jogando um portátil após ver os polígonos saltando em explosões, os efeitos de zooms durante as investidas, o Mode 7 no mapa, as animações durante as invocações… Simplesmente impressionante.

Isso tudo sem mencionar as músicas muito bem trabalhadas e os sistemas extremamente eficientes, com diversos elementos herdados de **Shining Force 3**. Sem mencionar a infinidade de formas de agir durante os combates divididos por turnos, seja com magias e itens, seja com invocações ou ataques especiais.

Mesmo não carregando o nome "Shining Sun", é impossível não considerar **Golden Sun** como parte da saga iniciada por Shining in the Darkness, o que já garante a ele uma tradição impecável. Gráficos seguindo o padrão da série, enredo interessantíssimo, efeitos de cair o queixo, infindáveis formas de evolução… o que mais um aficionado por RPGs poderia querer? Só mesmo uma continuação! N

**Eric Araki**





**AVALIAÇÃO**

Recomendado para todas as idades

Gráficos **9,0** / Som **8,5** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **9,5** / Replay **8,0**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**

Salva? **Sim**

Desenvolvimento: **Camelot** / Publisher: **Nintendo**

**NOTA FINAL**
**8,6**

**Saiba mais:** Conheça mais sobre os outros lançamentos para GBA em 2002 na seção Preview da edição 39 da **NW**.

# X-MEN
## IMPÉRIO DE APOCALYPSE

### A prova definitiva de que visual não é tudo





A estréia dos mutantes do X-Men no Game Boy Advance é cheia de altos e baixos. Os gráficos do jogo são ótimos, com uma boa movimentação dos personagens e cenários igualmente ricos em detalhes. Infelizmente, quando chega a hora da ação... nada bom! Os comandos atrasam nas respostas, há pouca variedade de golpes e faltam combos e seqüências. Em um jogo que se resume a sair andando e socando inimigos, a falta de um controle mais adequado sob o personagem chega a ser cansativo.

Você tem quatro heróis disponíveis para escolha: Wolverine, Ciclope, Tempestade e Vampira. Cada um deles tem golpes e um poder mutante diferente. Tal poder só pode ser usado quando a barra de especial estiver cheia, e é bastante útil. Na verdade, em certas fases há tantos inimigos na tela ao mesmo tempo que é quase impossível não utilizar esse poder. Depois de cada fase, você ainda pode aumentar certos tributos de seu personagem, como sua resistência e força. E com o Cabo Link, é possível disputar partidas a dois, com os dois jogadores participando da mesma missão ou se enfrentando em uma luta aberta. Para quem curte surrar os amigos, taí a melhor coisa do game!

**Renato Viliegas**











**AVALIAÇÃO**

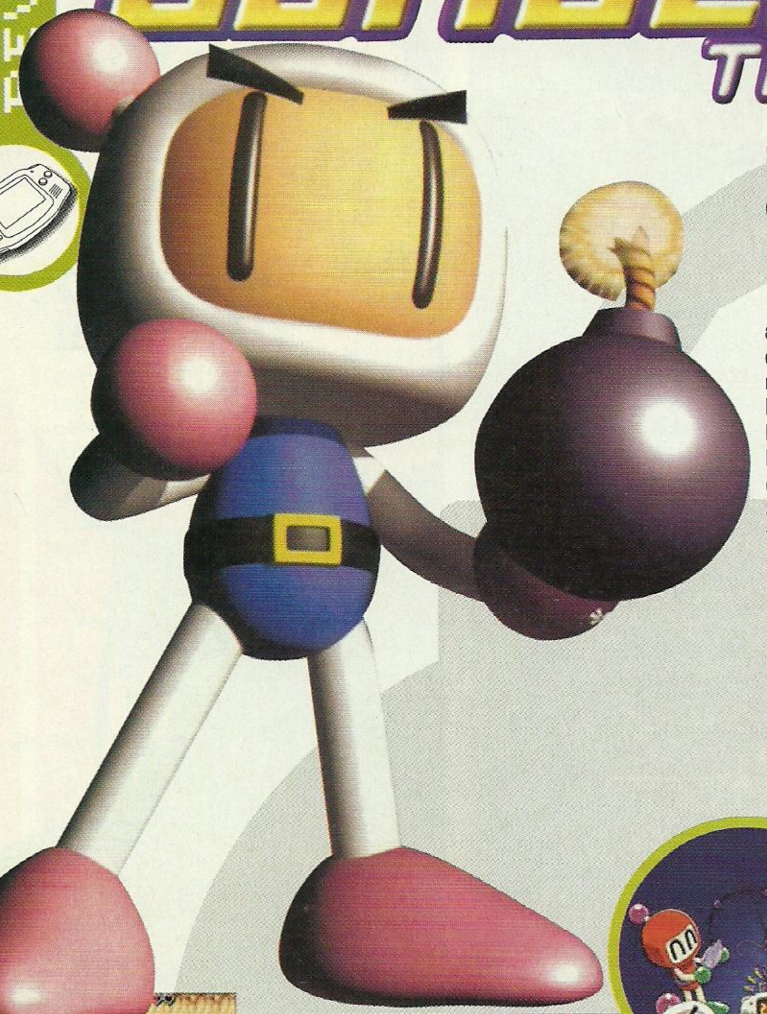
RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Gráficos **9,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **5,0** / Diversão **6,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **Ação**
Salva? **Sim**
Desenvolvimento: **Digital Eclipse** / Publisher: **Activision**

**NOTA FINAL**
**6,8**



# BOMBERMAN TOURNAMENT



## Esse baixinho tem o pavio curto!

Bombermam faz sua estréia no GBA com um jogo bombástico (é claro), dividido em dois tipos diferentes de desafio: Quest e Battle. O modo Quest conta uma aventura,das muitas do nosso herói, que até hoje nos deixa intrigado ao manipular de maneira tão rápida os explosivos. (Como ele faz tudo aquilo sem possuir nenhum único dedo nas mãos? Bem, isso não importa agora...)

Bomberman é enviado ao planeta Phantarion para encontrar seu amigo Max, que investiga uma estranha fortaleza construída nesse lugar. Desembarcando no hostil planeta, seu objetivo consiste em explorar cavernas, florestas, jardins e labirintos na busca por alguma pista de Max. São vários vilarejos para serem visitados, tarefas para se realizar em troca de itens valiosos, muitos inimigos, sub-chefes e chefes para enfrentar e Karabons (veja abaixo) para recrutar.

O esquema de jogo é parecido com as aventuras de Link na série **Zelda**, e a diversão é tanta que não dá vontade de largar o Game Boy. Além de tudo isso, existem muitas passagens secretas e labirintos escondidos, que deixarão a sua cabeça queimando!

A dificuldade é média, mas vá se acostumando: como morrer é um ato corriqueiro, o game conta com duas baterias para salvar o progresso do jogador. O jogo no modo Quest usa todos os botões do portátil e seu inventário de itens é muito bem organizado.

### O Multiplayer que é um estouro!



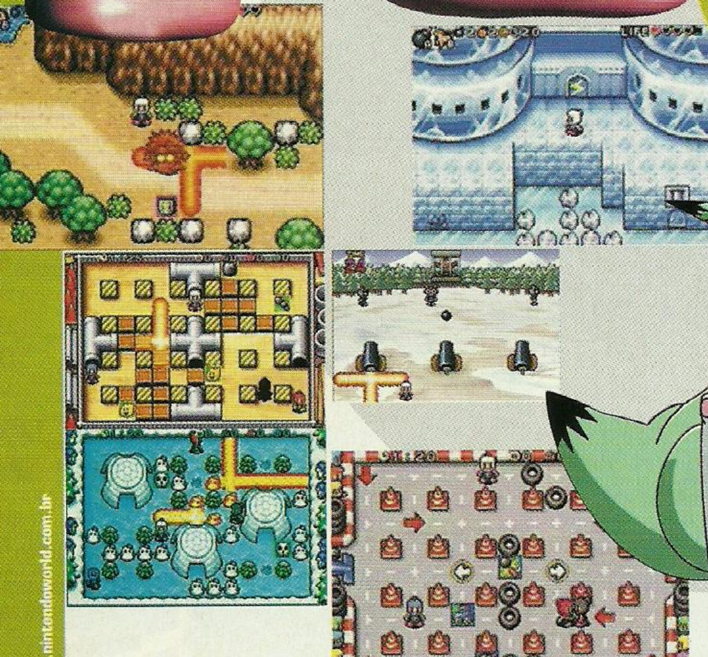
Mas é no modo Battle que o clima esquenta – literalmente. Usando apenas um cartucho, podem ser conectados quatro aparelhos para a jogatina em grupo.

Dá pra imaginar o que acontece?

São oito cenários, com algumas variações de itens e obstáculos. Por exemplo, na arena Hi Power, os competidores iniciam a disputa portando todos os itens possíveis. Em alguns cenários, os obstáculos interagem de maneira aleatória, como esteiras que carregam as bombas, teletransportes para se viajar de um lado a outro da tela e tubos que dificultam bastante a visão. Tudo bem que a área de batalha não é muito grande, mas isso também favorece as emboscadas e deixa o jogo bem mais dinâmico.

Dependendo da configuração escolhida, as batalhas são disputadas com ou sem personagens controlados pela máquina. O vencedor segue para um laguinho e vai pescar um item, com o qual iniciará a próxima disputa em vantagem. É divertido ou não é?

Ronny Marinoto





## Kara o quê?

Uma rápida explicação: Karabon é uma criatura dotada de poderes especiais, que pode se fundir com outros Karabons – no bom sentido –, originando uma nova espécie. Na verdade, eles se parecem muito com os Pokémon, e seus poderes são baseados nos elementos terra, fogo, água e eletricidade. E assim como os monstrinhos de bolso, os Karabons são fiéis e essenciais para o sucesso da missão. A família é formada por 25 monstrinhos e o seu primeiro amigo será Pommy, que possui o poder de se teleportar. Temos que explodir!

**AVALIAÇÃO** — Recomendado para 13+ (maiores de 13 anos)

Gráficos **8,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **8,3** / Replay **8,0**

Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim (bateria)**

Desenvolvimento: **Hudson Soft** / Publisher: **Activision**

**NOTA FINAL 8,1**

**Saiba mais:** Conheça mais sobre a história de Bomberman na seção Gallery da **Nintendo World** 23!

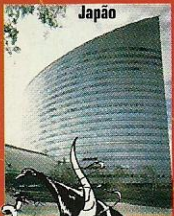

neon genesis
EVANGELION
Um meteoro atinge a Antártida e provoca o extermínio de grande parte da raça humana, com alterações profundas no eixo de rotação e no clima da Terra.
ISSO É O QUE TODOS ACHAM.
Prepare-se para um dos mangás de maior sucesso no Japão e no mundo, agora lançado no Brasil.
neon genesis EVANGELION
#1
CONRAD EDITORA
JÁ NAS BANCAS
Saiba mais em www.heroi.com.br
FRACTA

# Toda a história da maior criadora de RPGs do mundo

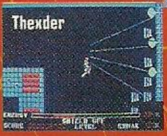
Por **Fabio Santana**


EUA


Honolulu


Japão

A palavra ironia pode definir bem a história da Square. Ela já esteve à beira da falência, foi salva por uma "fantasia final" que jamais teve fim e hoje é uma das maiores potências entre as empresas de videogame do mundo. Aliás, o nome "Square" tem vários significados: RPGs, personagens inesquecíveis, trilhas sonoras memoráveis, enredos revolucionários...
Tudo começou em 1983, quando a companhia Den-yuusha decidiu fundar uma subsidiária chamada Square. Seu presidente era Masafumi Miyamoto, que, apesar de estar fora dos negócios atualmente, ainda possui mais de 50% das ações da empresa. O foco da empresa nesse período era somente a produção de games para computadores japoneses, como o MSX e os obscuros PC-8801 e Sharp X1. Porém, nenhum dos games obteve sucesso.
Esse quadro começou a mudar, em 1985, quando a Square fechou um contrato com a Nintendo para a produção de games para Famicom. O primeiro foi Thexder (um game de tiro), seguido de King's Knight (tiro), Highway Star (corrida) e JJ (tiro). Isso sem contar os games para o sistema Famicom Disk (onze deles no total), lançados entre 86 e 88.
Em 1986, a Square se separou da Den-yuusha, e oficialmente se tornou uma empresa independente. Porém, a falta de suporte da matriz trouxe um período de dificuldades e poucos lucros. A salvação veio em 87, quando o responsável pelo desenvolvimento dos games, Hironobu Sakaguchi, sugeriu um projeto que seria o último recurso antes da falência da empresa: um projeto chamado Final Fantasy. Resultado: o game vendeu muito bem (aproximadamente 500 mil unidades, um terço do concorrente Dragon Quest, da Enix) e firmou a Square no mercado. O resto é história.

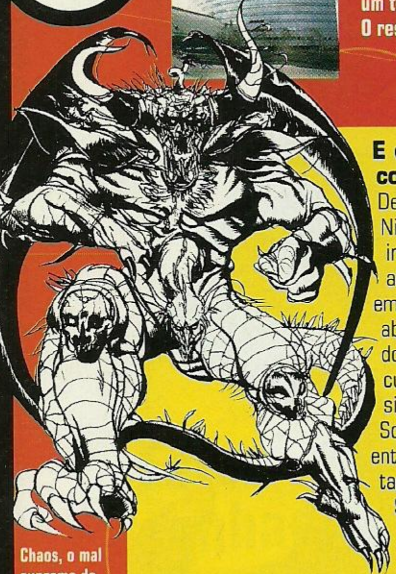

Thexder


Deep Dungeon








Chaos, o mal supremo do primeiro Final Fantasy

### E o que rolou com a Nintendo?

De 1985 a 96, Square e Nintendo foram parceiras inseparáveis. Porém, esta aliança foi quebrada quando a empresa dos RPGs ficou aborrecida com a Big N. Um dos motivos para isso foi o alto custo de produção dos chips de silício dos cartuchos. Como a Sony estava determinada a entrar no mercado de games, o tapete vermelho foi estendido à Square. Ela debandou para o lado da concorrente, onde está até hoje. Mas acontecimentos recentes indicam que esse afastamento não é definitivo (leia mais no Hot Shots da edição 39).
Ao longo dos anos, a Square foi aumentando seu sucesso, inaugurando filiais nos EUA e Europa, fundando muitas divisões (Digicube, Dreamfactory, Square Next, Square Sounds e Square Visual Works), inaugurando um dos estúdios de filme mais avançados do mundo, o Square Pictures, e unindo-se a outras empresas, como a Electronic Arts, a Enix e a Namco. Atualmente, a empresa possui por volta de 2.000 funcionários ao redor do mundo e fatura mais de 600 milhões de dólares em vendas anuais. Desde sua fundação, a Square já vendeu mais de 60 milhões de jogos – mais da metade só com a série "Final Fantasy"!
Esse império, entretanto, balançou após o fracasso de bilheteria de seu mais ambicioso projeto, o filme **Final Fantasy: The Spirits Within**. Aproveitando-se da situação, a Sony comprou 19% das ações da empresa, tornando-se a segunda maior acionista (atrás apenas do fundador da Square) e injetando capital para que a softhouse continue fazendo o que sabe melhor: games para consoles domésticos. A nós, só resta aguardar a novela Square/Nintendo terminar. Com final feliz, é claro.


A torre de guardiões que precede Kefka em Final Fantasy VI

SQU

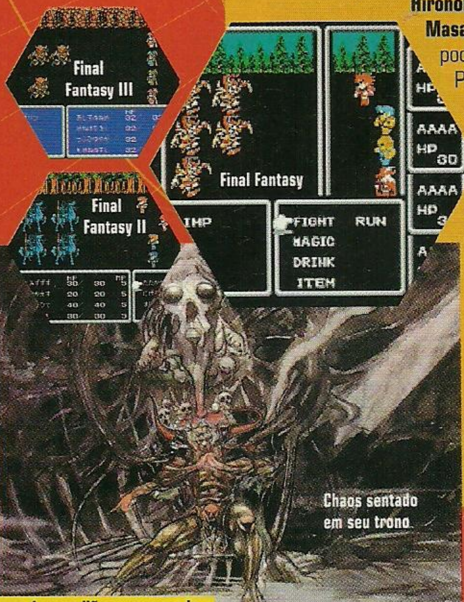


## O salvador **da pátria**

**Como** Final Fantasy **ressuscitou a Square**

**Masafumi Miyamoto:** "Vai ser divertido?"
**Hironobu Sakaguchi:** "Sim."
**Masafumi Miyamoto:** "Então, pode fazer."

Pode parecer incrível, mas foi deste diálogo que nasceu a série **Final Fantasy**. Na pior crise enfrentada pela Square até hoje, em 1987, Hironobu Sakaguchi observou o sucesso de **Dragon Quest** (da Enix), que fora lançado um ano antes. Ele decidiu então usar a mesma fórmula, só que melhorada, e recebeu carta branca do presidente da empresa. O público adorou! É lógico que a Square iria aproveitar ao máximo esse sucesso. E foi então que, exatamente um ano depois,



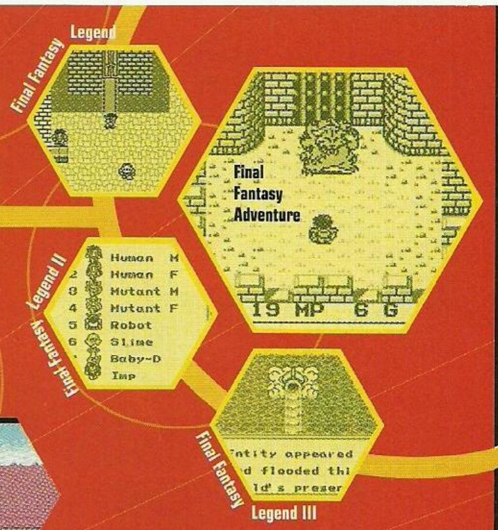
Final Fantasy III
Final Fantasy
Final Fantasy II
Chaos sentado em seu trono



Kefka, o último obstáculo para chegar ao desfecho de Final Fantasy VI

### Pseudofinal Fantasies

Há ainda os "falsos" Final Fantasies: os quatro títulos lançados para Game Boy no mercado americano. Em 1990 veio **Final Fantasy Legend**, lançado no Japão como **Makaitoshi SaGa**. Depois, **Final Fantasy Adventure**, baseado no título japonês **Final Fantasy Gaiden: Seiken Densetsu** (um "side-story" que deu origem a uma série independente). Mais tarde, surgiu **Final Fantasy Legend II (SaGa II Hihou Densetsu)**, e **Final Fantasy Legend III**, originado do game **SaGa III Dekisorano Nahamono**.







### Clássico atrás de clássico

**Com a chegada do console de 16-bit da Nintendo, temos a chegada dos episódios mais revolucionários.** Final Fantasy IV **foi o primeiro, em 1991. Mais de 1,4 milhão de unidades foram vendidas só no Japão. Ao ser lançado no mercado americano, no mesmo ano, o nome foi alterado para** Final Fantasy II.

**O quinto game, infelizmente, foi outro que divertiu apenas o público japonês. Outro recorde foi quebrado: mais de 2,4 milhões de unidades vendidas após o lançamento no final de 1992. O auge da franquia foi** Final Fantasy VI, **lançado em 94 e superando a vendagem do game anterior: 2,5 milhões de cartuchos no Japão. Para alegria geral, o game saiu no Ocidente com o título** Final Fantasy III.

**A ovelha negra da série chama-se** Final Fantasy: Mystic Quest, **produzido especialmente para o público americano e lançado em 92. O maior problema é seu enredo fraco e o sistema de jogo, bem diferente da série. Fique longe dele!**

# ARE



Mog aprecia uma taça de vinho em sua poltrona

## Vendeu **tudo!**

Confira os títulos da Square que ultrapassaram a marca de um milhão de unidades vendidas no Japão (somente para consoles Nintendo):

**Famicom**

Final Fantasy III: 1,40 milhão de cartuchos

**Game Boy**

SaGa: 1,10 milhão

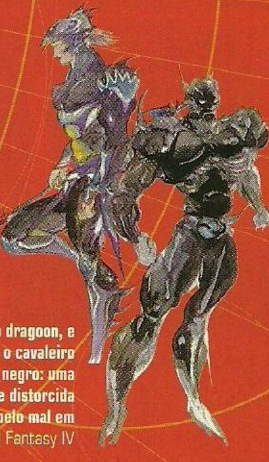
**Super Famicom**

Romancing SaGa 2: 1,18 milhão
Romancing SaGa 3: 1,30 milhão
Final Fantasy IV: 1,44 milhão
Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana): 1,50 milhão
Chrono Trigger: 2,03 milhões
Final Fantasy V: 2,45 milhões
Final Fantasy VI: 2,55 milhões

## Como é **por fora?**

Conheça as capas da versões japonesas de cada um dos episódios da série principal:



Kain, o dragoon, e Cecil, o cavaleiro negro: uma amizade distorcida pelo mal em Final Fantasy IV

chegava às lojas japonesas **Final Fantasy II** para Famicom. Vendeu 700 mil unidades. Já o terceiro episódio, lançado em 1990, foi o primeiro a quebrar a barreira de um milhão de unidades vendidas! Infelizmente, dos três games para o console 8-bit, apenas o primeiro foi lançado nos EUA. Os outros dois permaneceram inéditos.



Final Fantasy SGI Demo

### A versão que nunca saiu

Após a finalização de **Final Fantasy VI**, os produtores da Square criaram um demo com os primeiros esboços 3D da série, batizado de **Final Fantasy SGI Demo**. Para gerar modelos poligonais de Terra, Locke e Shadow, foram utilizadas poderosas Workstations da Silicon Graphics. A Square apresentou o demo como uma amostra do que seria **Final Fantasy** no Nintendo 64. Infelizmente, tudo foi por água abaixo quando as duas empresas cortaram relações.

**Na próxima edição, a segunda parte da matéria sobre a Square, com informações secretas sobre os outros games da empresa, as personalidades mais importantes e muitas curiosidades. Até lá!**

# TOP SECRET

*Este é o Top Secret! Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação, que indicam o console de cada game. O Pergunte aos Pilotos continua na última página. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!*

## Tony Hawk's Pro Skater 3



**Todos os filmes**

No menu de opções, escolha Cheats e digite a senha POPCORN. Um som confirmará o truque e todos os filminhos estarão abertos.

**Habilite todos os Cheats**

Selecione a opção Cheats no menu e escreva a senha TOPHATS. Um som confirmará que o truque funcionou. Daí, vá para o modo Career e pause o jogo para acessar o menu de Cheats. Todos os truques estarão acessíveis

## Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2

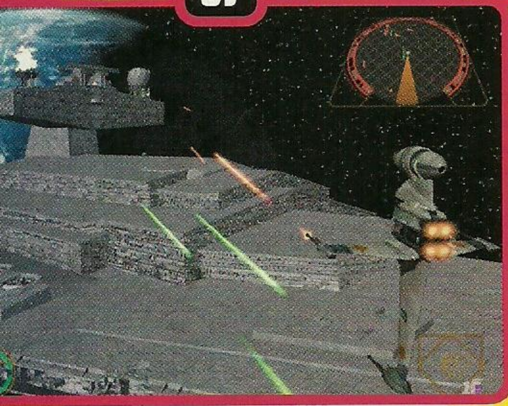




**Truques das estrelas**

Todas as senhas devem ser inseridas na opção Passcode:

**Ativar comentários:** BLAHBLAH
**Galeria de arte:** EXHIBIT!
**Teste de som:** COMPOSER
**Tela em preto e branco:** LIONHEAD
**Habilite a TIE Fighter:** complete a missão Imperial Academy Heist após roubar uma nave TIE Fighter
**Pilote a Millennium Falcon:** consiga um total de dez medalhas de bronze em todas as missões
**Pilote a Slave I:** consiga dez medalhas de prata nas missões
**Pilote a nave do Darth Vader (TIE Advanced X1):** obtenha quinze medalhas de ouro nas missões
**Pilote a Naboo Starfighter:** complete a missão Tatooine Training com todos os objetivos normais completados e todos os itens de bônus



## Doom





**Truques mortais**

Para executar as seqüências dos truques, segure os botões L e R simultaneamente.

**Modo deus:** A, A, B, A, A, A, A, A
**Todas as armas, itens e chaves da fase:** A, B, B, A, A, A, A, A
**Invencibilidade:** B, B, B, A, A, A, A, A
**Modo frenético:** B, A, B, A, A, A, A
**Mapa do computador:** B, A, A, A, A, A, A, A
**Roupa radioativa:** B, B, A, A, A, A, A, A
**Níveis avançados:** A, B, A, A, B, B, A, A. Você poderá avançar até cinco níveis
**Fase Tower Of Babel:** A, B, A, B, A, B, B, A

## Lego Bionicle: Tales Of The Tohunga





**Mini games**

Use as senhas para habilitar os minijogos:

| Minijogo | Senha |
|---|---|
| Gali | 9MA268 |
| Kopaka | V33673 |
| Lewa | 3LT154 |
| Onua | 8MR472 |
| Pohatu | 5MG834 |
| Tahu | 4CR487 |

## F-14 Tomcat



**Passwords para as duas categorias**

| Fase | Novato | Ás |
|---|---|---|
| 2 | DHGJ KLFF | XDFT RLFF |
| 3 | GSDF BFPT | KJTR DBPT |
| 4 | RRHC FDVM | RVBP ZJVM |
| 5 | BPSX FDNF | BMNQ YLNF |
| 6 | LDFS DTKQ | LFMS DNBQ |
| 7 | PXSB SZNJ | PGHP CZNJ |
| 8 | DKXZ GZQK | DKDG BPQK |
| 9 | GKQB GHCT | GSYP ZLCT |
| 10 | DTRH RPFJ | DCZX RPQR |
| 11 | WZPK JYZX | WRTN JYSX |
| 12 | JDZFLKFV | JDPQ MLRT |
| 13 | SPNG DRRG | SPBX BMRG |
| 14 | SFGF JHDH | SPXP RGDH |
| 15 | LPFH PRFZ | LPFG NBGZ |
| 16 | TDKZ XSHX | TQWJ GZHN |
| 17 | DGBV KMNB | BGJK SZPQ |
| 18 | KJHG RJCB | PLMN HRTY |
| 19 | VBMQ RWTP | GLMR TRRC |
| 20 | LKFD SPBV | NHDJ PBCX |
| 21 | NHDC DKPM | LCML FLTC |

## Madden NFL 2002

**Pontos infinitos para criar um jogador**

Crie um jogador e selecione a opção Edit Player. Na lista, use o comando ↓ ou ↑ para encontrar seu jogador, depois → para escolher o Status. Aperte o botão A duas vezes e você terá pontos ilimitados para distribuir em todas as qualidades deste jogador





# Golden Sun



**Troque o nome dos personagens**
Quando escolher um novo nome para Robin, aperte o botão Select três vezes. Entre com um novo nome para Robin e execute a seqüência ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, Select. Com isso, você também poderá trocar o nome de Gerald, Ivan e Mary

# Power Rangers: Time Force







**Password para a batalha final**
Digite a senha 8QSD

# Lady Sia



**Fases de bônus**
Consiga a qualificação Perfect em cada um dos quatro reinos para habilitar as fases bônus





# Wave Race: Blue Storm





**Abrir a tela de Password**
Na tela do menu de opções, aperte Start + Z + X para abrir a opção Password
**Pilote um golfinho**
Na tela de Passwords, digite a senha DLPHNMOD

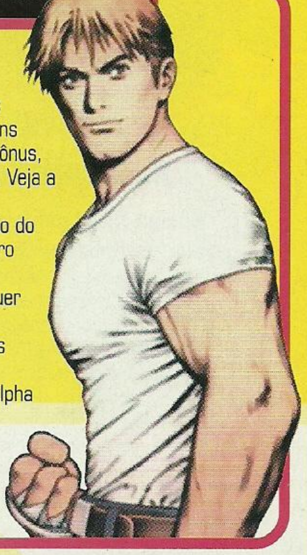
# Boxing Fever



**Passwords para todas as competições**

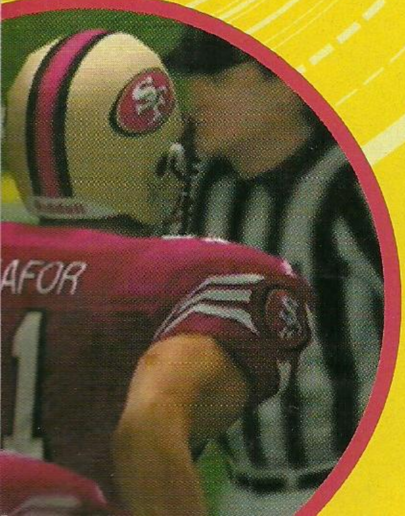
| Competição | Password |
|---|---|
| Amador | 90HG6738 |
| Contender | H7649DH5 |
| Pro Am | 2GG48HD9 |
| Profissional | 8G3D97B7 |
| Mundial | B3G58318 |
| Sobrevivente | G51FF888 |

# Final Fight One





**Segredos do jogo**
Durante o jogo você somará pontos de luta, que servem para abrir alguns segredos. Para habilitar todos os bônus, você precisará juntar 2000 pontos. Veja a ordem em que eles são ganhos:
**Vidas extras:** na tela de configuração do jogo, você poderá estender o número de vidas até nove.
**Seleção de estágio:** jogue em qualquer um dos seis estágios.
**Mudar a cor da roupa:** habilita novas cores de roupa para todos os personagens, e mais os secretos Alpha Guy e Alpha Cody.
**Soco automático:** segure o botão de ataque para seu lutador disparar golpes automaticamente



# Ready 2 Rumble Boxing Round 2




**Habilite facilmente os lutadores secretos**
**Michael Jackson:** coloque o cursor sobre a opção Arcade e pressione ←, ←, →, →, ←, →, L + R
**Rumbleman:** coloque o cursor sobre a opçäo Championship e pressione ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L + R
**Shaquille O'Neil:** coloque o cursor sobre a opção Survival e pressione ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, L + R

# TOP SECRET

## Gradius Galaxies

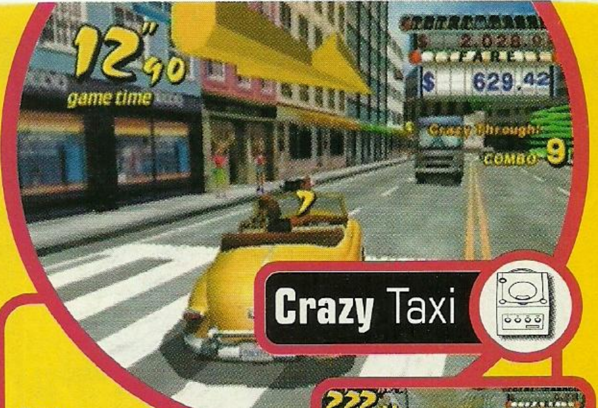
**Poder total**
Pause o jogo e pressione, nesta ordem ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A e Start. Você receberá todos as armas com o poder máximo. Este truque somente poderá ser executado algumas vezes

**Auto-destruição**
Pause o jogo e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start. Você terá todas as armas com o poder máximo, mas sua nave explodirá após cinco segundos. Bobagem!





## Crazy Taxi






**Retire as setas indicadoras**
Ao iniciar um jogo, segure R + Start antes de aparecer a tela de seleção de motoristas. A mensagem No Arrows aparecerá na tela, e você jogará sem as setas indicadoras de trajeto.

**Sem destino**
Ao iniciar um jogo, segure L + Start antes de aparecer a tela de seleção de personagens. A mensagem No Destination Mark aparecerá na tela, e você jogará sem as indicações de destino para os passageiros.



**Modo desafio**
Ao iniciar um jogo, segure L + R + Start antes de aparecer a tela de seleção de personagens. A palavra Expert aparecerá na tela, e a dificuldade do jogo atingirá o nível máximo.

**Bicicleta táxi**
Na tela de seleção de motoristas, pressione rapidamente a seqüência L, R, L, R, L, R, ou L + R, L + R, L + R. Selecione qualquer motorista e ele pilotará a fase com uma espécie de bicicleta! Coisa de maluco!

**Modo Another Day**
Na tela de escolha de motoristas, aperte e segure o botão R. Em seguida, escolha seu personagem. Várias localidades sofrerão alterações de suas posições no mapa.

## Rocket Power: Dream Scheme

**Passwords**

| Fase | Password |
|---|---|
| Ocean Shores Beach | 4GWD!KL1 |
| Mad Town | MFKGTB!R |
| Elementary School | 2V74BFDG |
| Town Square | 6!LN99V5 |
| Neighborhood | ?FXX6BLJ |
| Spooky Woods | 2L!DZHS8 |

## Spyro: Season Of Ice

**Seleção de fases**
Quando as palavras Press Start surgirem na tela, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓ e o botão A



## Breath Of Fire



**Consiga 9999 pontos de experiência e ouro**
Antes de enfrentar Jade no Obelisk, ele lhe fará uma pergunta. Responda "Yes". Depois, sempre que ele lhe perguntar "Do you want to change your mind?", responda "No". Você participará de uma batalha contra um D.Flea, um Crab, um Flower, um G.Slime e um M.Slime. Se ganhar, você somará 9999 pontos de experiência e a mesma quantidade em ouro



## BackTrack

**Modo Cheat**
Pressione o botão Select no menu Dark Side Of The Moon. Depois, aperte L, →, B, L, R, ←. Isso tornará disponível a opção Build Secret Base. Dentro desta opcão, aperte o Botão A e insira um dos seguintes Passwords:
**Todas as armas:** WEAP
**Munição infinita:** AMMO
**Invencibilidade:** GOD



## Atlantis: The Lost Empire



**Passwords para todas as fases**

| Fase | Password |
|---|---|
| 2 | BMQDNPJS |
| 3 | BRZSGZDY |
| 4 | BVMJFYLG |
| 5 | B7JHPMHC |
| 6 | C6XQLUNF |
| Final | COCNQQIY |



## Batman Vengeance





**Passwords**

| Fase | Senha |
|---|---|
| 2 | GOTHAM |
| 3 | BATMAN |
| 4 | BRUCE |
| 5 | WAYNE |
| 6 | ROBIN |
| 7 | DRAKE |
| 8 | BULLOCK |
| 9 | GRAYSON |
| 10 | KYLE |
| 11 | BATARANG |
| 12 | GORDON |
| 13 | CATWOMAN |
| 14 | BATGIRL |
| 15 | ALFRED |

# PERGUNTE AOS PILOTOS



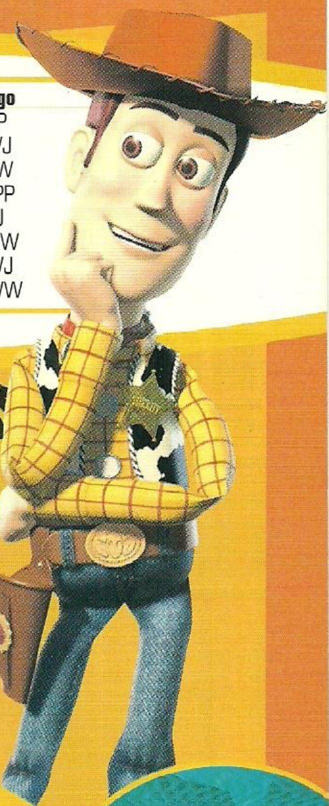
## Toy Story 2

**Gostaria de fazer duas perguntas:**
**1. Pokémon Crystal pode ser jogado em um Game Boy Pocket? E no Classic?**
**2. Vocês poderiam me dizer as Passwords para o Toy Story 2 (GBC)?**

**J. Júnior** Belém/PA

Ei JJ, infelizmente o **Pokémon Crystal** não pode ser jogado no Game Boy Pocket nem no Classic! A versão Cystal só serve no Game Boy Color ou no Game Boy Advance, falou? Quer uma boa notícia? Aqui estão as Passwords para o **Toy Story 2** do GBC. Divirta-se:

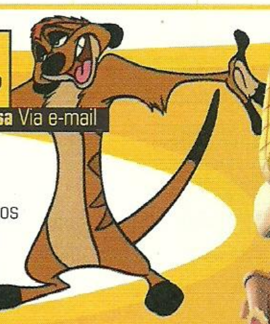
| Fase | Código |
|---|---|
| 2 | PBPP |
| 3 | BJWJ |
| 4 | PJBW |
| 5 | WBPP |
| 6 | JBPJ |
| 7 | JJWW |
| 8 | PBWJ |
| 9 | BPWW |

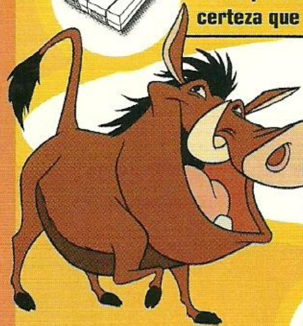


## O Rei Leão

**Como passar da quarta fase? Estou travada faz um tempão, mas tenho certeza que se vocês me ajudarem vou passar rapidinho!**

**Bianca Rosa** Via e-mail





Bianquinha, faltou você dizer em qual parte da fase exatamente você está travada. Mas como nós não poderíamos dar o detonado completo aqui no Pergunte aos Pilotos, vamos lhe ensinar um truque para pular de fase quando quiser! Pause o jogo e rapidamente aperte B, A, A, B, A, A. Você irá direto para a próxima fase!

## Indiana Jones and the Infernal Machine

**Estou na quinta fase e não consigo passar da parte em que pulo para a ilhota ao lado do navio e cavo entre as palmeiras para encontrar a entrada secreta. Daí em diante, não consigo fazer mais nada!**

**Luís Augusto** Via e-mail

Olha aí que boiada Luís! Mas não vá se acostumar! Vá para a proa do navio, encaixe a ferramenta no guindaste e movimente a bola de ferro. Suba no caixote e use o chicote para alcançar a terra firme. Escave entre os pilares, depois pise sobre o botão. Uma passagem secreta vai se abrir no fundo do rio, do lado esquerdo da praia onde você iniciou a fase. Mergulhe no lago e use o martelo na hélice do avião submerso. Daí, use a hélice na porta que bloqueia a passagem secreta. Entre na sala alagada e puxe o dispositivo que está no fundo, do lado direito, para abrir a porta de saída. Fora da água, explore o buraco na montanha em frente ao templo. Pegue um tesouro logo na entrada da caverna, escale as paredes até alcançar a clareira e acione o dispositivo na base do ídolo. A porta do templo se abrirá e você poderá seguir para a próxima fase.

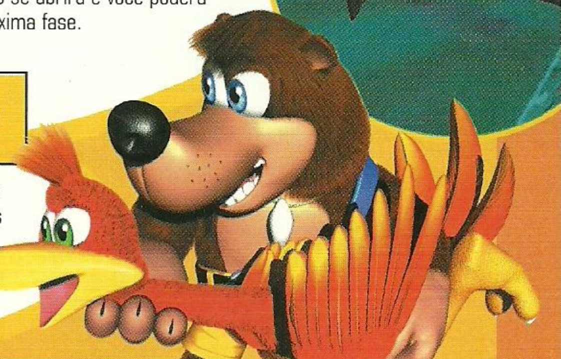


## Banjo-Tooie

**Gostaria de saber em qual número da revista foi publicada a estratégia do jogo Banjo-Tooie. Obrigado!**

**Gilberto** Via e-mail

Que tipo de colecionador é você, Gilberto? Bem, já que você não tem as edições da **Nintendo World** com o detonado de **Banjo-Tooie**, fique esperto e não perca os próximos detonados! Agora anote! Você encontra toda a estratégia do jogo **Banjo-Tooie** nas edições 28 (dezembro de 2000), 29 (janeiro de 2001) e 30 (fevereiro de 2001).





### EMPACOU?

**Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!** Escreva para

**PERGUNTE AOS PILOTOS**
**NINTENDO WORLD**
**Rua Maracaí, 185**
**Aclimação**
**CEP: 01534-030**
**São Paulo / SP**

ou mande um e-mail para:
**pilotos@nintendoworld.com.br**

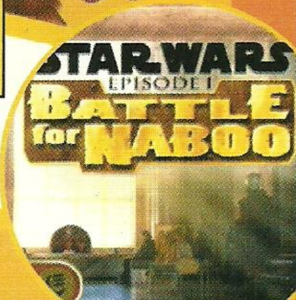
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

## Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo

**Na missão Liberation of Camp 4, não consigo encontrar o bônus (item que melhora as armas) necessário para a conquista da medalha de ouro. Já vasculhei toda a fase por várias vezes, mas não encontro!**

**Rígel Alves** Salvador/BA

No topo da montanha está o Advanced Blaster. Pegue velocidade para chegar até lá e encontrar uma pequena passagem que corta as montanhas. No final do corredor você poderá pegar seu bônus.




## Super Mario Advance

**É possível jogar com o Yoshi? Como?**

**Vicente Batista Gomes Filho** Via e-mail

Não é possível jogar com o Yoshi em **Mario Advance**. Mas dá pra abrir um novo modo de jogo no qual ele participa! Em Yoshi's Challenge, seu objetivo é encontrar dois ovos de Yoshi em cada fase. É só terminar o game uma vez para habilitar esta opção!



# GANONDORF



O temido vilão da terra de Hyrule é o único ser do gênero masculino que nasce a cada 100 anos na tribo dos Gerudo. O restante de sua raça é composto apenas por mulheres. Mas Ganondorf não quer ser rei apenas por seu direito natural. Com sua ganância, ele deseja o poder da Triforça, um objeto mítico que concede grande força a quem o possui, e atualmente é usada para proteger a terra de Hyrule. Felizmente, seus planos geralmente são frustrados pelo guerreiro Link, que a serviço da Princesa Zelda, luta para proteger seu reinado.

Com o poder da Triforça, ele poderia se transformar em uma poderosa criatura em forma de porco denominada Ganon. Porém, com Link por perto para combatê-lo, isso será bem difícil de acontecer... N

## Jogos Nintendo que participou:

| | | |
|---|---|---|
| The Legend of Zelda | Nintendo | 1986 |
| The Legend of Zelda II: The Adventure of Link | Nintendo | 1988 |
| The Legend of Zelda: A Link To the Past | Super NES | 1992 |
| The Legend of Zelda: Ocarina of Time | Nintendo 64 | 1998 |
| The Legend of Zelda: Link's Awakening DX | Game Boy Color | 1998 |
| The Legend of Zelda: Oracle of Ages | Game Boy Color | 2001 |
| The Legend of Zelda: Oracle of Seasons | Game Boy Color | 2001 |

Nome: Ganondorf (ou Ganon)
Função: Rei dos Gerudos
Habilidades principais: andar a cavalo, luta com espadas e feitiços diversos, todas ligadas à magia negra.
Maiores inimigos: Link e Zelda.
Maiores ambições: obter a Triforça e conquistar a terra de Hyrule.




Todas as embalagens vêm com brindes do Digimon. Produto por tempo limitado.